SPIELANLEITUNG

Die Dunkle Dimension

von

German Design Group

Rüdiger Rinscheidt

(c)opyright 1989, 1990

herausgegeben von

CP Verlag GmbH

für

GOLDEN DISK 64

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung ..... Seite 01
1.1 Epilog ..... Seite 01
1.2 Vorgeschichte ..... Seite 01
1.3 Das Spiel ..... Seite 03
1.4 Die Eigenschaftswerte ..... Seite 04
1.5 Die Sicherheitsabfrage ..... Seite 06
1.6 Weitere Spielerwerte ..... Seite 07
1.7 Rechtliches ..... Seite 08
2. Die Städte ..... Seite 10
2.1 Die Geschäfte ..... Seite 10
2.2 Die Städte und Befestigungen im Einzelnen ..... Seite 12
3. Das Land ..... Seite 17
3.1 Die Bodenformationen ..... Seite 17
3.2 Landschaftsbeschreibung ..... Seite 20
4. Die Kreaturen ..... Seite 24
4.1 Allgemeines ..... Seite 24
4.2 Die Tiere ..... Seite 25
5. Die Monster ..... Seite 33
6. Die Ausrüstung ..... Seite 53
6.1 Die Waffen ..... Seite 53
6.1.1 Erklärung der Werte ..... Seite 53
6.1.2 Einhandwaffen ..... Seite 53
6.1.3 Zweihandwaffen ..... Seite 55
6.1.4 Fernwaffen ..... Seite 56
6.1.5 Magische Waffen ..... Seite 58
6.2 Die Rüstungen ..... Seite 59
6.3 Die Schilde ..... Seite 61
6.4 Transportmittel ..... Seite 62
6.5 Sonstige Ausrüstung ..... Seite 63
7. Der Kampf ..... Seite 64
8. Die Magie ..... Seite 68
8.1 Die magischen Künste ..... Seite 68
8.2 Die Ingredienzen ..... Seite 68
8.3 Die Zaubersprüche ..... Seite 71
8.3.1 Wie ein Zauber funktioniert ..... Seite 71
8.3.2 Weiße Magie ..... Seite 72
8.3.3 Schwarze Magie ..... Seite 73
9. Die Bedienung ..... Seite 76
9.1 Allgemeine Bedienungshinweise ..... Seite 76
9.2 Befehle in der Außenwelt ..... Seite 76
9.2.1 Richtungsbefehle ..... Seite 76
9.2.2 Sonstige Befehle (alphabetisch) ..... Seite 77
9.3 Befehle in der Kampfphase ..... Seite 78
9.3.1 Richtungsbefehle ..... Seite 78
9.3.2 Sonstige Befehle (alphabetisch) ..... Seite 79
9.4 Befehle in Städten und Gebäuden ..... Seite 80
9.4.1 Richtungsbefehle ..... Seite 80
9.4.2 Sonstige Befehle (alphabetisch) ..... Seite 80
9.5 Befehle in Labyrinthen ..... Seite 80
9.5.1 Richtungsbefehle ..... Seite 80
9.5.2 Sonstige Befehle (alphabetisch) ..... Seite 81
9.6 Zahleneingaben ..... Seite 82
9.7 Kommunikation ..... Seite 83

DIE DUNKLE DIMENSION

♀ ☆ EIN FANTASY-ROLLENSPIEL ☆ ♀

(C) 1989 BY GERMAN DESIGN GROUP

1. Einleitung

1.1 Epilog

Manche glauben, daß das Universum vielschichtig sei. Wie die Schalen einer Zwiebel überlagern sich Parallelwelten, in denen sogar die Zeit verschieden ablaufe. Auch die Erde liege nur in einer dieser Parallelwelten, und es gäbe noch unendlich viele andere. Viele seien etwas anders als unsere und manche auch ganz anders. Manche glauben, daß dort Brüder der Menschen existieren, die vielleicht gerade jetzt um ihr Überleben kämpfen; irgendwo dort draußen, weit, weit weg, in der Unendlichkeit von Raum und Zeit.

Nie ist es einem Menschen gelungen, diese Theorie zu beweisen, oder gar Zeit und Raum so zu durchqueren, daß er eine dieser Parallelwelten erreichen konnte - bis...?

1.2 Vorgeschichte

Es ist ein warmer Sommertag, und Du hast Dich entschlossen, einen Spaziergang zu machen. Du wanderst querfeldein durch ein Naturschutzgebiet und beobachtest Tiere und Pflanzen.

Plötzlich siehst Du einige Meter vor Dir im hohen Gras etwas glitzern. Erbost über diese Umweltsünde eilst Du hin, um die vermeintliche Glasscherbe aufzuheben.

Als Du näherkommst, erkennst Du, daß es gar keine Scherbe ist, sondern ein etwa dreißig Zentimeter langer, durchsichtiger Splitter eines unbekannten Minerals. Er strahlt ein schwaches, seltsames Licht aus, fast ein dunkles Leuchten. Du hebst den Splitter auf, um ihn näher zu betracheten.

Da durchfährt es Dich wie ein Stromstoß, und Du fällst. Obwohl Dir Dein Verstand sagt, daß Du mitten in der freien Natur auf festem Boden stehst, fällst Du in - in was?

Es ist, als ob Du durch einen unendlichen, sich wie ein Strudel drehenden, gewundenen Tunnel stürzt, ein Mahlstrom jenseits von Raum und Zeit. Du fällst sehr schnell, rast mit ungeheurer Geschwindigkeit durch das wirbelnde Nichts.

Vor Schreck läßt Du den Splitter fahren; er stürzt noch schneller als Du in das wirbelnde Inferno und verschwindet außer Sicht. Du fällst weiter, schemenhaft siehst Du fremdartige Landschaften und dämonische Fratzen vorbeihuschen.

Nach einer Zeit, die eine Sekunde oder aber genausogut ein Jahr gewesen sein könnte, bist Du durch den Tunnel hindurch. Plötzlich ist Dunkelheit, Stille, ein Schweben im Nichts. Dann tut sich unter Dir lautlos eine formlose Öffnung in der Schwärze auf, und Du beginnst wieder zu fallen.

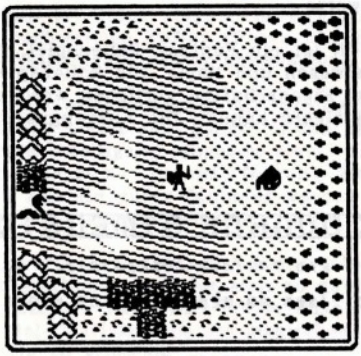
Du rast durch die Öffnung hindurch. Einige Meter tiefer schimmert dunkles Wasser. Mit einem Schrei tauchst Du ein. Das Wasser ist frisch, aber nicht kalt. Prustend kommst Du an die Oberfläche und wischst Dir das Wasser aus den Augen. Einige Meter über Dir schließt sich die in der Luft hängende schwarze Öffnung, um einem dunklen, bewölkten Himmel Platz zu machen.

Mit leichten Schwimmstößen hälst Du Dich an der Oberfläche und schaust Dich um. Es ist dunkel, aber nicht Nacht. Du hast das Gefühl, als wäre die hoch über Dir brodelnde, nahezu undurchdringliche graue Wolkenmasse fast lebendig und weigere sich hartnäckig, das Licht der Sonne zur Erde hindurchzulassen.

Ein düsteres Zwielicht liegt über dem See, in den Du gefallen bist. Berge begrenzen ihn am Horizont. Du drehst Dich. Auf der anderen Seite ist das Ufer nur etwa dreißig Meter entfernt. Etwas weiter erkennst Du einen finsteren Wald. Mit kräftigen Zügen schwimmst Du auf das Ufer zu. Dabei fragst Du Dich, wo Du wohl gelandet bist. In der Gegend, in der Du spazieren gegangen warst, gab es keinen See. Du mußt also irgendwoanders herausgekommen sein. Was für ein Glück, daß Du ins Wasser gefallen bist. Besser naß als verletzt.

Plötzlich hörst Du hinter Dir ein lautes Platschen. Du drehst Dich um, und was Du siehst, läßt Dir das Blut in den Adern gefrieren. Ein schuppiger Reptilkopf, so groß wie ein Kleinwagen, hebt sich auf einem langen Schlangenhals, keine fünfzig Meter von Dir entfernt, hoch aus dem Wasser.

"Ein Plesiosaurus!", denkst Du. "Ich bin in der Vergangenheit gelandet." Das Untier öffnet sein gewaltiges Maul und stößt ein markerschütterndes Brüllen aus. Dann hebt es den Kopf, und eine meterlange Flamme faucht aus seinem Rachen gen Himmel.



"Kein Saurier konnte das.", durchzuckt es Dich. "Ich bin in einer anderen Welt!" Das Monster senkt den mächtigen Schädel und starrt Dich sekundenlang an. Dann beginnt es, sich beängstigend schnell auf Dich zuzubewegen. Du schwimmst um Dein Leben...

1.3 Das Spiel

So wie gerade beschrieben, beginnt Dein Abenteuer in der Dunklen Dimension, und es liegt an Dir, wie es endet. Das Ende kann eine Rückkehr in Deine Welt sein, aber auch Deinen Tod bedeuten. Was Du in dieser gefährlichen Welt unternimmst, bleibt Dir überlassen. Sei aber gewarnt, daß Dich nicht alles, was Du tust, Deiner Rückkehr näherbringt und schreckliche Gefahren auf Dich lauern. Dein primäres Ziel ist es, zunächst einmal am Leben zu bleiben. Einem Zeitlimit zur Lösung Deiner Aufgabe unterliegst Du nicht. Du solltest jedoch bald damit beginnen, Informationen zu sammeln, Dich gut auszurüsten und Deine Eigenschaften zu verbessern.

Was es mit dieser Welt auf sich hat und was Du zu Deiner Rückkehr tun mußt, sollst Du aus dieser Anleitung allerdings nicht erfahren; Du mußt es schon selbst herausfinden. Hier bekommst Du nur allgemeine Informationen, die Dir aber eine große Hilfe sein können.

Eines solltest Du ergänzend zur Vorgeschichte noch wissen: Das düstere Zwielicht, welches hier herrscht, ist nicht etwa Nacht sondern das Tageslicht. Einst war diese Welt friedlich und schön. Eines Tages gelang es einer finsteren, bösen Macht, verkörpert durch einen grauenhaften Dämon, in diese Welt einzudringen und ihr Gleichgewicht und die Quelle ihrer Energie zu zerstören. Der Himmel bewölkte sich, und in der ewigen Dunkelheit fielen Horden von schrecklichen Kreaturen der Finsternis in das Land ein und brachten Tod und Verwüstung. Wenn das Böse, dessen Name allein schon so fürchterlich ist, daß man es nicht einmal wagen darf ihn auszusprechen ohne zu verbrennen, nicht bald gestoppt und das magische Gleichgewicht der Welt wiederhergestellt wird - aber wir haben schon zu viel gesagt...

1.4 Die Eigenschaftswerte

DIE DUNKLE DIMENSION ist ein Fantasy-Rollenspiel. Fantasy bedeutet hier: Schwerter, Fabelwesen und Magie. Ein Rollenspiel ist es, weil Dir zu Beginn gewisse Eigenschaften verliehen werden, die Du im Verlauf des Spieles steigern kannst. Die Ausgangswerte kannst Du auch etwas beeinflussen.

Wenn Du ein neues Spiel beginnen möchtest, muß zuvor eine Spielfigur (Charakter) erschaffen werden, die Deinen Helden (bzw. Dich selbst) verkörpert. Bei jedem neuen Spiel wird auch ein neuer Charakter erstellt.

Zunächst kannst Du Deinem Helden (oder Deiner Heldin) einen klangvollen Namen geben, z.B. Deinen eigenen. Der Computer wird anhand des Namens das Geschlecht der Spielfigur erkennen, vorsichtshalber aber noch einmal nachfragen.

Dann werden die Eigenschaftswerte vergeben. Da es sich um ein Computerspiel handelt, müssen Deine Charaktereigenschaften, ebenso wie alles andere in dieser Dimension, irgendwie in Zahlen ausgedrückt werden. Wir haben uns für eine Punkteskala von eins bis zwanzig Punkten entschieden. Zwanzig Punkte sind das absolute Maximum für eine Eigenschaft, aber man kommt niemals über achtzehn Punkte (90%) hinaus, denn man kann höchstens sehr gut, niemals aber perfekt sein.

Wird eine Eigenschaft auf die Probe gestellt (z.B. Deine Geschicklichkeit beim Ausweichen einer Falle), so wird zufällig ermittelt, ob Dir die Probe gelingt. Jeder Eigenschaftspunkt erhöht dabei die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen um fünf Prozent. Liegt der Zufallswert außerhalb Deines Prozentbereiches, ist die Probe mißlungen. Das hat meist unangenehme Konsequenzen. Es gibt vier Grundeigenschaften:

STÄRKE (SR) ist mit Körperkraft gleichzusetzen. Sie macht sich bei der Wucht Deiner Hiebe im Kampf und beim Tragen schwerer Rüstungen bemerkbar.

GESCHICKLICHKEIT (GE) ist Deine körperliche Gewandtheit. Wer sehr geschickt ist, kann hochwertige Waffen führen und Fallen (z.B. Betäubungen oder Vergiftungen) besser ausweichen.

KLUGHEIT (KG) ist nicht gleichzusetzen mit Intelligenz, denn die Klugheit eines Menschen bleibt sein ganzes Leben hindurch steigerungsfähig, seine Intelligenz hingegen nicht. Klugheit ist vielmehr Intelligenz gepaart mit Lebenserfahrung. Man muß schon sehr klug sein, wenn man z.B. ein guter Zauberer werden und die komplizierten Beschwörungsrituale verstehen will.

CHARISMA (CH) hat, wer es versteht, auf andere eine positive Wirkung auszuüben, sie zu beeinflussen und für sich zu gewinnen. So ist Charisma z.B. sehr nützlich, wenn man Preise aushandelt. Aber auch Zauberer brauchen viel Charisma, um die magischen Mächte bei ihren Beschwörungen günstig zu stimmen.

Zu Anfang bekommt jede Eigenschaft den Wert sechs. Dies entspricht etwa einer Chance von 30% für das Gelingen einer Probe; unterste Mittelklasse also. Aber keine Angst, es kommt noch einiges hinzu, bevor Du in die Welt hinausgeschickt wirst. Einen Zusatzpunkt gibt es geschlechterspezifisch. Männliche Spielfiguren erhalten mehr Kraft, weibliche mehr Charisma.

Dann kannst Du eine Eigenschaft auswählen; vielleicht die, die bei Dir selbst dominiert? Du bekommst zwei Zusatzpunkte auf diese Eigenschaft.

Anschließend kannst Du Dich zwischen drei Schwierigkeitsstufen des Spiels entscheiden. Je nach Deiner Wahl werden dann eine gewisse Anzahl an Punkten, zufällig auf Deine Eigenschaften verteilt, addiert. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schlechter wird der Charakter ausgestattet. Einen sonstigen Einfluß auf den Spielverlauf hat der Schwierigkeitsgrad nicht.

Nun kommen noch zwei Eigenschaftswerte hinzu, die aber eher Fähigkeiten als echte Eigenschaften sind. Sie zeigen Deine Befähigung für den Kampf.

ATTACKE (AT) gibt die Wahrscheinlichkeit für einen gelungenen Hieb, Stich, Wurf oder Schuß an, der den Gegner trifft. Es ist ein Index dafür, wie gut Du im Kampf mit einer Waffe aggressiv umgehen, also angreifen kannst.

PARADE (PA) ist das gleiche für Deine Fähigkeit, einen Hieb des Gegners, der Dich treffen würde, abzuwehren (zu parieren). Es ist somit ein Index dafür, wie gut Du im Kampf mit einer Waffe defensiv umgehen, also Dich verteidigen kannst.

Du wirst gefragt, was von beidem Du besser beherrschst und bekommst die entsprechenden Punkte. Bedenke, daß Du mit den zunächst noch niedrigen Werten ein unerfahrener Kämpfer bist und oft danebentreffen wirst. Das ist auch realistisch, denn wer von uns "zivilisierten" Menschen kann schon mit einem Schwert umgehen?

Sei aber beruhigt, Deine Kampfwerte werden sich - wenn Du am Leben bleibst - durch Erfahrung und Training mit der Zeit erhöhen.

Nun ist Dein Held (oder Deine Heldin) fertig. Sollte er (oder sie) Dir im nachhinein nicht mehr gefallen, antwortest Du bei der Frage, ob Du mit ihm (oder ihr) zufrieden bist, einfach mit "Nein" und erstellst einen neuen Charakter. Bist Du zufrieden, so beginnt das Spiel, wie in der Vorgeschichte beschrieben, ab dem Zeitpunkt, an dem Du in den See fällst.

1.5 Die Sicherheitsabfrage

Unmittelbar nach dem Erstellen oder Laden einer Spielfigur, bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird zunächst noch überprüft, ob Du auch mit der Handhabung der Anleitung genügend vertraut bist, um Dich den Gefahren des Abenteuers zu stellen. Dazu fragt der Computer nach einem Wort aus dieser Anleitung. Er sagt Dir die Seitenzahl, die Zeile und die Stelle des gesuchten Wortes. Schlage dann einfach die Seite dieser Anleitung auf, die der Rechner vorgibt.

Bei den Zeilen zählt nur der reine Anleitungstext. Die Kopfzeile und Kapitelüberschriften zählen nicht mit. Natürlich wird immer eine der oberen Zeilen ausgewählt; Du wirst also nicht lange suchen müssen.

Die Stelle ist ebenso einfach zu finden. Zähle die Wörter der Zeile beginnend mit Eins ab. Satzzeichen zählen nicht, mit Bindestrich verbundene Wörter gelten als ein Wort. Wortreste von Trennungen aus der vorangegangenen Zeile sind mitzuzählen. Als Hilfestellung sei gesagt, daß es sich bei dem gesuchten Wort immer um ein Substantiv (Hauptwort) handeln wird.

Hast Du das Wort gefunden, so gib es in den Computer ein. Groß- und Kleinschreibung brauchst Du nicht zu berücksichtigen; auf dem Bildschirm erscheinen ohnehin nur Großbuchstaben. Allerdings müssen die Umlaute (ä, ö und ü) mit "e" eingegeben werden (ae oe und ue). Außerdem sind Wörter mit einem "ß" statt dessen mit "ss" zu schreiben.

Beim Eingeben können Korrekturen mit der DEL-Taste vorgenommen werden. Hast Du das Wort vollständig eingetippt, so drücke bitte die RETURN-Taste. Wenn es das richtige Wort war, so wird das Spiel geladen. Für die Zeit, in der sich das Spiel im Rechner befindet, bleibst Du dann von weiteren Tests dieser Art verschont.

Sollte der Computer Dir jedoch freundlich mitteilen, daß Du das falsche Wort eingegeben hast, so bleibt Dir noch eine weitere Chance. Überprüfe zunächst, ob Du das Wort richtig geschrieben hast. Stimmt die Schreibweise mit der in der Anleitung, unter Beachtung der oben genannten Änderungen, nicht überein, so gib das Wort noch einmal richtig ein. Dann sollte der Rechner es akzeptieren.

Hast Du das Wort richtig geschrieben, und der Computer nimmt es trotzdem nicht an, so hast Du wahrscheinlich doch das falsche Wort erwischt. Überprüfe noch einmal sorgfältig die Positionsangaben des gesuchten Wortes.

Bekommt der Rechner beim zweiten Versuch allerdings immer noch eine falsche Antwort, muß er leider annehmen, daß Du mit der Anleitung doch nicht ganz so vertraut bist, wie Du es sein solltest. Ein Reset ist die Folge.

Habe bitte Verständnis für diese - zugegeben etwas lästige - Überprüfung, aber nur so kann gewährleistet werden, daß nur derjenige spielen kann, der auch die Anleitung kennt. Passiert Dir ein solcher Reset trotz Benutzung der Anleitung, war Deine Eingabe also wiederholt falsch, sei bitte nicht böse. Lade das Spiel neu. Der Rechner wird sicherlich nach einem anderen Wort fragen.

1.6 Weitere Spielerwerte

Zum Spielbeginn bekommst Du noch andere Werte zugeteilt, die ebenfalls sehr wichtig sind und deshalb auch ständig angezeigt werden. Diese seien hier kurz erklärt:

LEBENSENERGIE/VITALITÄT ist ein Index für Deinen Gesundheitszustand, Deine Kondition und Konstitution. Sie ist natürlich nur schwer in Zahlen zu erfassen. Hier wird sie in Punkten gemessen. Wirst Du verletzt, sinkt sie. Fällt der Wert auf Null, bist Du tot und hast das Spiel verloren. Im Anzeigenfeld steht hinter dem Wert noch eine Zahl in Klammern. Sie bedeutet Dein derzeitiges Maximum an Lebensenergie; den Wert, den Deine Lebensenergie annimmt, wenn Du ganz gesund bist. Dieser ist mit der Zeit durch Verbesserung Deiner Kondition steigerungsfähig.

ASTRALENERGIE ist eine schwer erklärbare mentale Kraft, die alle Magiebegabten durchflutet und sich beim Zaubern verbraucht. Sie regeneriert sich aber allmählich wieder. Der Wert in Klammern ist wieder das derzeitige Maximum. Da Du aus einer rational denkenden Welt ohne Magie stammst, ist dieser Wert zunächst natürlich Null.

Im Anzeigenfenster folgen jetzt Deine oben besprochenen Kampf- und Eigenschaftswerte.

Das nächste sind Deine Erfahrungspunkte, die Du im Kampf gewinnst. Der Wert in Klammern gibt die derzeitige Rangstufe Deines Helden an. Du beginnst auf der ersten Stufe und kannst Dich durch das Sammeln von Erfahrungspunkten bis auf Stufe einundzwanzig hochkämpfen. Die erste Beförderung gibt es bei einhundert, die zweite bei dreihundert, die dritte bei sechshundert und die letzte bei einundzwanzigtausend Punkten. Diese Stufenbeförderung und einen militärischen Ehrenrang (der aber für das Spiel nichts bedeutet) verleiht Dir der König, der von Deinen Taten erfährt. Er weiß, daß Du die einzige Hoffnung für seine Welt bist, und wird Dich deshalb auch mit beiden zugedrückten Augen befördern, wenn Du Dich nicht immer an seine Gesetze hälst. Mit jeder Stufe können sich Deine Maxima an Astral- und Lebensenergie erhöhen. Außerdem kannst Du einen Deiner Kampfwerte und zwei Deiner Eigenschaftswerte erhöhen, allerdings nicht über achtzehn (den Paradewert nicht über siebzehn) hinaus. Dazu mußt Du aber mit den richtigen Leuten sprechen. Leider werden mit zunehmenden Stufen auch Deine Gegner gefährlicher.

GOLDSTÜCKE sind die hiesige Währung, also Dein Kapital. Du hast natürlich noch nichts, wenn Du anfängst. Gold kannst Du unter anderem durch das Besiegen von Monstern erbeuten. Mehr als fünfzigtausend Goldstücke kannst Du allerdings nicht tragen; ein solch enormes Vermögen wirst Du aber kaum ansammeln.

NAHRUNGSVORRAT enthält Deine Proviantrationen. Nimm immer genug zu essen mit, denn ohne Nahrung mußt Du hungern, und Deine Lebensenergie läßt nach. Zu Anfang erhälst Du fünfzig Rationen (Dein Lunchpaket für den Spaziergang).

STATUSZEILE ist die letzte Zeile des Anzeigenfeldes. In Ihr werden verschiedene Zustände angeszeigt. Ein weißes "G" am linken Rand bedeutet, daß Du gesund bist. Ist dieses "G" jedoch grün mit einer Ziffer dahinter, so bist Du um diesen Faktor vergiftet oder krank, was bedeutet, daß sich Deine Lebensenergie bei fast jedem Schritt, den Du draußen machst, um einen zufälligen Wert (eins bis Giftfaktor) reduzieren kann. Ein violettes "B" bedeutet, daß Du betäubt und damit handlungsunfähig bist. Erscheint am rechten Rand ein "S", ein "L", ein "G" oder ein "Z", so zeigt dies die Wirkung verschiedener Zaubersprüche an. Näheres dazu siehe im Kapitel "8. Die Magie".

Die Steuerung Deiner Aktionen erfolgt vollständig über die Tastatur des Computers. Welche Tasten belegt sind, kannst Du im letzten Kapitel "9. Die Bedienung" nachlesen. Die anderen Wesen im Spiel warten allerdings nicht lange auf Deine Reaktionen, sondern werden von sich aus handeln, wenn Du zu lange zögerst oder Dich vertippst.

HINWEIS: Lasse bitte während des gesamten Spiels das Diskettenlaufwerk eingeschaltet und die gerade aktuelle Spieldiskettenseite eingelegt. Beim Betreten und Verlassen von Städten, Gebäuden etc. muß nämlich nachgeladen und die Diskettenseite ab und zu gewechselt werden. Befolge dann bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Außerdem solltest Du eine formatierte Diskette bereithalten, auf der Du den Spielstand abspeichern kannst. Die Speicherdiskette darf schon beschrieben sein; den anderen Files passiert nichts. Allerdings muß noch mindestens ein freier Block für den Spielstand übrig sein. Natürlich kannst Du den Spielstand auch auf der Spieldiskette abspeichern (nur auf den Vorderseiten wegen der Lochung), aber sicherheitshalber empfiehlt es sich, dafür eine Extradiskette zu verwenden, zumal Du bei der Benutzung mehrerer Speicherdisketten verschiedene Spielstände sichern kannst.

1.7 Rechtliches

Das volle Urheberrecht für das Spiel und diese Anleitung sowie alle weiteren Rechte bleiben der German Design Group vorbehalten. Das Programm ist nicht kopiergeschützt. Es sei dem Eigentümer erlaubt, sich eine einzige Sicherheitskopie des Spieles (mit einem üblichen Kopierprogramm) anzulegen und diese zu benutzen.

Jede weitere Vervielfältigung des Programms oder dieser Anleitung, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopie oder die des Originals unter Behalt der Kopie ist nicht gestattet.

Das Spiel wurde von dem Softwareteam "German Design Group", deren Mitglieder seit 1982 intensive Commodore-Erfahrung haben und seit 1984 mit dem C64 arbeiteten, in einem Zeitraum von über einem Jahr entwickelt. Es wurde sehr ausgiebig und sorgfältig getestet. Auch Fremdtester haben hartnäckig versucht, die letzten Fehler auszuloten. Eine Garantie für absolute Fehlerfreiheit kann aber dennoch nicht gegeben werden. Es wird auch keine Haftung oder juristische Verantwortung für eventuell vom Programm verursachte Schäden übernommen, welche allerdings bei sachgemäßer Benutzung fast völlig auszuschließen sind.

Falls Du Fragen haben solltest (bei Fragen zur Lösung des Spiels siehe Tip am Ende des letzten Kapitels "9. Die Bedienung"), Verbesserungsvorschläge oder Anregungen auf Lager hast, Dich über unser Programmangebot informieren möchtest, eine gute Idee für ein Strategiespiel (kein Actionspiel), das Du nicht selbst programmieren kannst, ausgearbeitet hast, unseren kostenlosen Katalog über unser weiteres Programmangebot anfordern möchtest oder einfach bloß Kontakt mit uns aufnehmen willst, so schreib an:

German Design Group

Rüdiger Rinscheidt
Buchholzstrasse 17

4755 Holzwickede

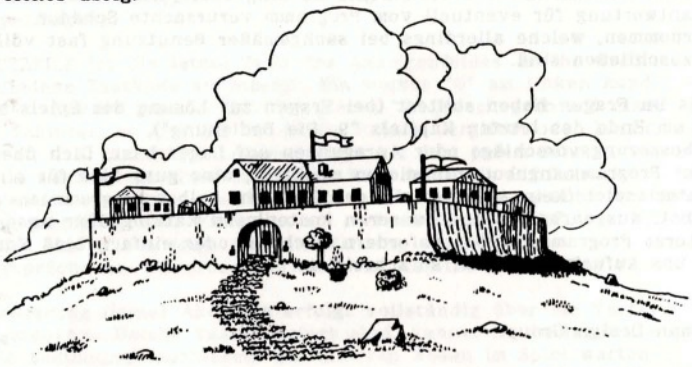
West-Germany

Natürlich kannst Du uns auch telefonisch erreichen:

Unsere Hotline (02301) 12647 ist jeden Freitag zwischen 16.00 und 18.00 Uhr besetzt.

2. Die Städte

Die höheren Lebewesen, also Menschen, Elfen, Zwerge und Halblinge bewohnten ursprünglich den ganzen Kontinent. Durch die dann einfallenden Horden des Bösen war das Leben im Land jedoch nicht mehr sicher, und so zog man sich in die befestigten Städte des Königreiches zurück. Aber auch die Städte wurden häufig angegriffen, und einige hatten der Übermacht der Monster nicht viel entgegenzusetzen und wurden dem Erdboden gleichgemacht, wie beispielsweise Gurheim, wo die Hobbits lebten. Es sind nunmehr nur noch wenige Bastionen des alten Königreiches übrig.



2.1 Die Geschäfte

In den Städten gibt es verschiedene Läden, in denen Du die für Dich notwendigen Dinge erwerben kannst. Das Aushandeln der Preise übernimmt für Dich der Computer. Je höher Dein Charisma-Wert ist, desto günstiger wird der Preis, den Du aushandeln kannst.

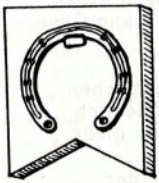
Meist gibt es einen Waffenschmied. Bei ihm kannst Du alle normalen Waffen kaufen. Natürlich sind gute und wirkungsvolle Waffen recht teuer. Verbotene oder magische Waffen führt er jedoch nicht. Er nimmt aber auch gebrauchte Waffen wieder in Zahlung. Allerdings ist eine im Kampf benutzte, schartige und stumpfe Waffe nur noch einen Bruchteil ihres Kaufpreises wert, und nach ihrer Reparatur muß für den Schmied noch eine Gewinnspanne übrig bleiben.

Der Rüstungsmacher fertigt natürlich Rüstungen. Eine gute Rüstung wird nach Maß angefertigt, und ihre Herstellung nimmt viel Zeit in Anspruch. Daher sind hochwertige Rüstungen auch extrem teuer. Aber zum Überleben ist die Anschaffung einer guten Rüstung für Dich unumgänglich. Leider gibt es keine magischen Rüstungen zu kaufen. Wie der Waffenschmied nimmt auch der Rüstungsmacher gebrauchte Ware in Zahlung.

Fast überall gibt es einen Heiler; das ist eine Art Arzt, der etwas von Magie versteht. Hier kann man sich von Krankheit und Vergiftung kurieren und seine Wunden heilen lassen. Aber - wie Ärzte nun einmal sind - kostet das eine ganze Stange Geld, auch wenn ein Leben, das gerettet werden muß, keinen Preis hat. Versäume nie, Deine Gesundheit auf dem höchsten Stand zu halten, denn nur dies kann Dein Überleben in dieser feindlichen Welt gewährleisten.

In den meisten Städten gibt es Läden, die "Magica" genannt werden. Hier verkaufen alte Kräuterweiber Ingredienzen für allerlei obskures Zauberwerk. Jeder dieser Läden führt ein Grundsortiment der meistverlangten Reagenzen, nämlich Schwefel, Knoblauch und Ginseng. Ferner wird immer noch eine lokale Spezialität angeboten. Sehr giftige, seltene oder verbotene Ware wird aber nicht geführt. Zu Beginn sind diese kleinen Geschäfte uninteressant für Dich, aber sobald Du in den magischen Künsten bewandert bist, wirst Du feststellen, wie schwierig es ist, an die begehrtesten Zutaten für machtvolle Zaubersprüche heranzukommen.

In den Wirtshäusern wird Gastfreundschaft großgeschrieben (trotzdem muß man natürlich bezahlen). Hier kann man etwas trinken, mit den Gästen plaudern oder beim Wirt oder Koch Reiseproviant erwerben. Beim Proviant handelt es sich zumeist um örtliche Spezialitäten, die oft einen erheblichen Preisunterschied ausmachen. Suche also sorgfältig die preisgünstigste Kneipe oder Imbißstube zum Einkauf Deiner Vorräte heraus. Achte darauf, immer genug zu Essen dabei zu haben, denn ohne etwas zu Essen muß auch der stärkste Held verhungern. Gekocht werden in Gasthäusern aber nicht nur Mahlzeiten, sondern auch die Gerüchteküche brodelt fleißig...



Vereinzelt gibt es auch Stallungen. Dort werden Reittiere herangezüchtet und ausgebildet. Das übliche Reittier ist das Pferd. Den Elfen ist es allerdings gelungen, auch Einhörner zu zähmen. Das Reiten auf diesen Tieren bietet gegenüber dem normalen zu Fuß gehen einige Vorteile. Näheres hierzu wird im Kapitel "Die Ausrüstung" erläutert.

In Thorwal gibt es sogar eine Schiffswerft. Hier werden von den Zimmerleuten seetüchtige Boote aller Art gebaut. Für Dich sind die Einmann-Segelboote interessant, da das Segeln mit ihnen sehr einfach ist und auch keine Mannschaft erfordert.

Es mag noch andere Läden geben, doch werden wir darauf bei der Betrachtung der entsprechenden Stadt näher eingehen. Manche Dinge kannst Du sicherlich auch von Privatleuten erwerben, vorausgesetzt der Preis stimmt.

2.2 Die Städte und Befestigungen im Einzelnen

DAS SCHLOSS DES KÖNIGS - Diese gewaltige Burganlage ist der Wohnsitz des Königs und damit auch der Sitz der Regierung. Die dicken Mauern dieser Festung haben bislang allen Versuchen der Schergen des Bösen sie zu erstürmen, standgehalten. Zur Zeit regiert der alte weise König Casiodorus zusammen mit seiner Frau Thea das Reich, bzw. das, was noch davon übrig ist. Das Schloss liegt in der Tiefebene von Uhrl, nahe der Ostküste an der Bucht von Madraskan. Die Schloßgarde, mit schweren Lanzen bewaffnet, die das Schloß und das Gold des Königs bewacht, läßt nicht mit sich spaßen; genausowenig der Henker, der im königlichen Kerker gleichzeitig der Folterknecht ist. Spaß versteht dagegen der Hofnarr, der oft mit dem Barden zusammen das Königspaar unterhält. Natürlich gibt es noch Gesinde, aber uns sollen hier mehr die folgenden Einrichtungen interessieren. Es gibt zunächst einen Heiler, bei dem man sich kurieren und seine Wunden heilen lassen kann. Die königliche Küche verkauft auch Essen an Außenstehende. Ferner gibt es noch den Sheriff, dem ein Amt unterstellt ist, das gleichzeitig Polizei und Finanzamt darstellt, eine Kapelle mit dazugehörigem Priester, einen Geographen und verschiedene andere Leute, die zum Hof gehören. Der König ist immer zu einer Audienz bereit, wenn es um wichtige Dinge geht.

TRISDIC - Eine friedliche, kleine Stadt nördlich von Uhrl und südöstlich der beiden Gebirge Ork-Zacken und Troll-Kamm gelegen. Hier gibt es einen Heiler, einen Waffenschmied und einen Rüstungsmacher. Beim Kräuterweib findet man vieles, was man zum Zaubern benötigt. Es gibt auch eine Taverne, in der man sich mit Proviant eindecken kann. Mitten durch das Dorf fließt ein munterer Bach. Die Menschen, die Trisdic bewohnen, leben in der Furcht vor den Heimsuchungen eines fürchterlichen Riesenlindwurms, sind aber zu stolz, sich das anmerken zu lassen.

THORWAL - Dies ist die Stadt der Nordleute, die mit den irdischen Wikingern vergleichbar sind, aber im Gegensatz zu diesen friedlich Handel treiben. Trotzdem sollte man ihr rauhes Temperament nicht unterschätzen. Die streitlustigen Burschen können gut mit ihren schweren Äxten umgehen. Die Thorwaler sind der Innbegriff der Seefahrerkunst.

Die Stadt befindet sich an der Spitze der fjordartigen Wikingerbucht an der Nordküste, östlich des Waldes Nordholz, wo der Fluß Thora ins Meer mündet, und sie ist damit die einzige befestigte Siedlung, die direkt an der Küste liegt. Es gibt dort einen Hafen, den schwere Eisengitter vom offenen Meer trennen, um die Seeungeheuer fernzuhalten. Die Thorwaler sind ebenso Meister in der Navigation wie im Schiffbau. Solltest Du einmal in diese Stadt kommen, so lohnt sich der Besuch der Schiffswerft. Aber auch die Kriegskunst wird hier gepflegt, wie man sich beim Waffenschmied und beim Rüstungsmacher überzeugen kann. Außerdem gehört ein kleines, aber wirkungsvolles Katapult zum festen Inventar eines jeden Schiffes - auch eines kleinen Einmann-Segelbootes. Es gibt auch ein Gasthaus, liebevoll "Kaschemme" genannt. Hier bekommt man aber nur etwas zu trinken und ein Zimmer für die Nacht. Das Nationalgetränk ist Met, ein starker Honigwein, der hervorragend schmeckt. Wer etwas zu Essen haben möchte, muß sich ein Haus weiter in die Imbißstube bemühen. Magie ist bei den rotbärtigen Thorwalern verpönt, darum gibt es auch keinen Magica-Laden in der Stadt. Der manchmal auch zu Zaubermitteln greifende Heiler wird jedoch gerade noch geduldet.

GAHT - Viele Legenden ranken sich um die geheimnisvolle Stadt der Waldelfen, die inmitten des Elbenforstes im Nordwesten des Kontinentes liegt. Die Stadt ist nur schwer zu finden, denn kein befestigter Weg, dem man folgen könnte, führt durch den tiefen Wald hindurch. Auch die Stadt selbst ist voller Büsche und Bäume und nur notdürftig befestigt. Die Elfen haben ihren eigenen König, erkennen aber ihre Zugehörigkeit zum Reich der Menschen stillschweigend an, denn sie ist ihnen relativ gleichgültig. Kein Mensch hat aber jemals den König oder die Königin der Waldelfen zu Gesicht bekommen. Obwohl Elfen und Zwerge sich nicht leiden können, kaufen der Waffenschmied und der Rüstungsmacher ihr Rohmaterial bei den Zwergen in Muspel ein und verfeinern und verzieren es nur noch. Die schlanken, spitzohrigen Waldelfen haben keinen Sinn für grobe Schmiedearbeiten, wohl aber für kunstvolle Veredelung. Der hiesige Heiler bedient sich der einheimischen Kräuter und der geheimnisvollen, den Waldelfen eigenen, naturverbundenen Magie. Auch der Kräuterladen hat wegen der guten Pflanzenkenntnisse der Elfen sicher einiges zu bieten. Direkt an einem kleinen Teich liegt die Schenke, in der süßer Wein, feine Speisen, ein Nachtlager und interessante Gespräche auf den Reisenden warten. Es gibt außerdem eine Zuchtstation für Einhörner. Diese herrlichen Tiere werden von den Elfen als Reittiere benutzt und nur selten an Fremde verkauft. Die typische Waffe eines Elfen sind Pfeil und Bogen, mit denen er schon in seiner Kindheit ausgezeichnet umzugehen lernt. Auch die Wachen der Stadt sind mit Langbögen ausgerüstet, und man tut als Fremder gut daran, nicht den Ärger dieser mißtrauischen Wesen zu erregen...

ACKBAH - Diese Stadt, inmitten der Khom-Wüste im Schutze des Sonnenstein-Gebirges gelegen, ist die südlichste Bastion der Menschen und deshalb ständigen Angriffen ausgesetzt. Die Menschen dort leben der Wüste angepaßt. Der typische Vertreter Ackbahs ist dunkelhäutig, hakennasig und schnurrbärtig, und er trägt einen riesigen Turban auf dem Kopf. In Ackbah gibt es eine besondere Religion, und die Leute sind sehr empfindlich in Bezug auf sie. Man glaubt dort an einen Gott namens Rastullah, der der Vater aller Wüstenkinder sei, und man lebt sehr streng nach seinen Gesetzen.

Die Menschen dort verstehen sich aber auch auf weltliche Dinge, wie zum Beispiel auf die Pferdezucht, und sie wachsen sozusagen schon auf dem Pferderücken auf; zumindest die Männer, denn Frauen haben in der Wüstenstadt nicht viel zu melden. Böse Zungen behaupten, die Männer Ackbahs behandelten ihre Pferde besser als ihre Frauen, aber wir wollen hier keine Vorurteile verbreiten. Man sagt ihnen aber nicht umsonst ein kriegerisches Temperament nach, daher fehlen weder der Rüstungsmacher noch der Waffenschmied, der die Soldaten der Stadtgarde mit ihren blitzenden Krummsäbeln versorgt. Es gibt ferner einen Heiler und sogar ein Magica-Geschäft in der Stadt, wobei beide Inhaber auf Grund ihrer Religion nur Dinge besitzen und anbieten dürfen, mit denen nichts Böses getan werden kann. Rastullahs Gesetze verbieten auch den Genuß von Alkohol, weshalb in der Kneipe nur Saft und Milch erhältlich sind. Das typische Hirsefleisch und eine Unterkunft werden dem müden (und zahlungskräftigen) Wanderer natürlich auch gewährt. Der größte Schatz Ackbahs, und der Grund, warum die Stadt an dieser Stelle entstand, ist jedoch die kleine Oase mit einem Teich, in dessen Nähe vier Brunnen das lebenswichtige Wasser aus der Tiefe fördern.

MADRASKAN - Diese Stadt liegt auf der gleichnamigen, großen Waldinsel östlich vom Uhrl-Gebiet. Es ist die jüngste und modernste aller Städte (mit Ausnahme von Mubrak vielleicht, von dem niemand genau weiß, wann es eigentlich erbaut wurde). Das herausragendste und größte Gebäude der Stadt ist das wohl schon fast gigantische Wirtshaus. Es besteht aus vier Teilen, nämlich dem eigentlichen Schankraum, einer Grillstube, dem Trakt mit den Gästezimmern und es hat, obwohl es an der Rückfront des Gebäudes einen kleinen See gibt, sogar ein Hallenbad mit Sprungbrett, und seit kurzem soll dort sogar eine Sauna eröffnet worden sein. Selver, der Wirt, ist ein gemütlicher dicker Mann, der immer zu Scherzen aufgelegt ist. Er versucht immer, Madraskan als das ideale Urlaubsziel darzustellen, verschweigt aber wohlweislich, daß es in den Wäldern rund um die Stadt von allerlei Ungeheuern inzwischen nur so wimmelt. Als nach der Machtergreifung durch das Böse eine Befestigung der Stadt unerläßlich wurde, siedelten sich in den vier Ecktürmen der Stadtmauer gleichzeitig einige Läden an. Der für eine Stadt obligatorische Waffenschmied und der Rüstungsmacher hatten kaum eröffnet, als ein Heiler seine Praxis einrichtete, dicht gefolgt von einem Kräuterweib, das im Magica-Laden unter anderem ein Reagenz verkauft, welches nur auf der Insel Madraskan wächst.

MUSPEL - Die im Nordosten, in einem felsigen Tal zwischen Thrumsee und Feuerbergen gelegene Stadt ist nur beschwerlich zu erreichen, denn der Weg zu ihr führt durch das gefährliche Schattenmoor. Dies ist ihren Bewohnern - den Zwergen - auch ganz recht. Sie haben sich nur widerwillig in das Königreich eingegliedert und gehen weiterhin autonom ihren Geschäften nach. Die bärtigen Gesellen, die einem Menschen auch mit ihrer Zipfelmütze nur bis zur Brust reichen, verstehen sich ausgezeichnet auf den Umgang mit Erzen und Metallen. So ist es kein Wunder, daß Muspel eigentlich eine Bergbausiedlung ist. Die Stadt hat sich tief in den Fels hineingefressen, eine Stadtmauer gibt es nur auf der Südseite. Die Eingänge zu den Stollen, in denen die Zwerge Erze fördern wird man jedoch vergeblich suchen. Sie werden gut getarnt, und ihre Lage wird streng geheimgehalten.

Muspel ist eine relativ reiche Stadt, denn außer ihrem florierenden Waffenexport ist sie die Hauptversorgungsquelle des Königreiches für Edelmetalle. Daher gibt es auch ein Geschäft für Bergbauausrüstung, wo auch außenstehende Hobbyschürfer manch nützliche Utensilien erwerben können. Berühmt gemacht hat die dickköpfigen und streitlustigen Zwerge aber auch ihre Schmiedekunst, die beinahe an die der Zyklopen heranreicht. Ihre Arbeiten sind zwar grobschlächtiger aber auch stabiler und haltbarer als die meisten anderen Werkstücke, die im Reich hergestellt werden. Das größte Unternehmen Muspels ist natürlich die Schmiede, in deren Esse das Eisen noch mit flüssiger Lava erhitzt wird. Dies ermöglicht ein Nebenausläufer der vulkanischen Feuerberge. Die Zwerge schwören darauf, daß diese Form der Glut die Waffen besser mache als ein Feuer aus Holzkohle. So sind Waffenschmied und Rüstungsmacher gleich in der großen Schmiede untergebracht und verkaufen dort ihre Waren sozusagen ofenfrisch. Da die Zwerge für ihre Gefräßigkeit und ihre Vorliebe für Alkohol bekannt sind, fehlt natürlich auch eine Weinstube nicht. Hier kann man Proviant, ein Nachtlager und billigen Wein bekommen. Sei vorsichtig, wenn ein Zwerg Dich einmal zum Wetttrinken auffordert. Die Wichte vertragen mehr, als in sie hineinpaßt und kippen erst um, wenn der Wein alle ist. Auch der Heiler ist vom Wein sehr angetan, verrichtet seine Arbeit aber dennoch recht ordentlich. Zwerge sind zwar nicht magiebegabt, trotzdem gibt es einen Magica-Laden, den man für reisende Zauberer eingerichtet hat, und der scheinbar ganz gut läuft.

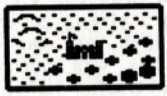
MUBRAK - Über diese Stadt gäbe es sicher sehr viel zu sagen, aber im Königreich schweigt man lieber zu diesem Thema. Mubrak ist die Stadt der Diebe, Schmuggler, Piraten und Gesetzlosen. Sie distanziert sich vom Reich und nennt sich "freie Stadt"; im Königreich ist sie aber eher unter dem Namen "die verbotene Stadt" bekannt. Sie ist dem König ein Dorn im Auge, und er würde sie gern dem Erdboden gleichmachen - wenn er wüsste wo sie liegt. Ihre Position wird streng geheimgehalten, und auch wir konnten nicht in Erfahrung bringen, wie man dorthin gelangt. Alles, was wir berichten können ist das, was uns ein betrunkener Schmuggler, den wir in Thorwal getroffen haben, erzählt hat. Aber auch er wollte uns die Lage der Stadt nicht beschreiben, denn der König hat eine hohe Belohnung für denjenigen ausgesetzt, der sie ihm verrät. Wir wissen nur, daß man als Fremder einen Tribut zahlen muß, wenn man hinein will, da die Stadt natürlich keine Steuereinnahmen aus dem Reich erhält. Die Stadtgarde besteht aus gut bewaffneten Söldnern, die nicht mit sich spaßen lassen. In der Stadt gebe es alle Einrichtungen, die eine gewöhnliche Stadt auch besitzt, also Waffenschmied, Rüstungsmacher, einen Heiler (der wegen ungewöhnlicher Praktiken aus der Ärzteschaft des Reiches ausgeschlossen wurde), einen Magica-Laden, eine Imbißstube (in der es unter anderem merkwürdige in heißem Öl gebackene Kartoffelstäbchen geben soll) und ein Wirtshaus, das den Namen "Spelunke" trage. Aber der Schein trüge. Vielfach werden seltene, gestohlene oder sogar illegale Dinge gehandelt. Außerdem sei Mubrak eine Stätte des Lasters und der Sünde. So gäbe es einen Ort, wo dem Spielteufel gefröhnt würde, es gäbe Prostitution und noch ganz andere, nicht jugendfreie Läden. Nach diesen Worten rutschte der Schmuggler vom Barhocker und war nicht mehr wachzukriegen. So ist dies auch alles, was wir über Mubrak sagen können.

Vielleicht wirst Du das Glück haben, diese Stadt eines Tages selbst zu finden. Dann kannst Du herausfinden, wieviel an diesen Gerüchten dran ist - falls die Soldaten des Königs die Stadt nicht schon vorher ausfindig machen und diesen Schandfleck der Zivilisation auslöschen.

DER WEISSE ZIRKEL - Dies ist eine Sekte weißer Magier, die eine Art Tempel an der rauhen und felsigen Nordküste westlich des Schattenfjords bewohnen. Man weiß nicht viel über sie, aber es heißt, daß sie ihre magische Kunst gegen Entgelt auch an andere lehren. Sie beherrschen die weiße Magie. Welche Zauber hier im einzelnen praktiziert werden, kannst Du im Kapitel "8. Die Magie" nachlesen.

DER SCHWARZE ZIRKEL - Dies ist das entsprechende Gegenstück der schwarzen Magier, die mit den Mächten des Bösen experimentieren (des Bösen allgemein, nicht mit denen des dämonischen Ursupators, dessen Feinde inzwischen auch sie sind). Sie residieren in einem düsteren Turm, gemauert aus schwarzen Steinen, der auf einer Lichtung im Nachtwald, umschlossen von den Quellarmen des Flusses Mavel steht. Es heißt, daß hier auch verbotene Praktiken stattfinden, und man spricht im Reich von den Magiern des Schwarzen Zirkels nur hinter vorgehaltener Hand. Auch hier kann man sich in die Kunst der Magie einführen lassen - sofern man ihre dunkle Seite kennenzulernen wünscht und das nötige Kleingeld dazu besitzt.

Es mag noch andere Gebäude oder Festungen auf diesem Kontinent geben, doch sind diese entweder unwichtig oder nicht in Menschenhand. Du solltest unbekannte Gemäuer also zunächst lieber meiden. An den obengenannten Orten bist Du sicher; bei Mubrak wissen wir das allerdings auch nicht so genau...

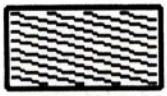


3. Das Land

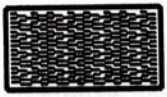
3.1 Die Bodenformationen

Die Landschaft der dunklen Dimension ist unterschiedlich und vielfältig. Diese Vielseitigkeit spiegelt sich im Spiel durch verschiedene Geländearten wieder.

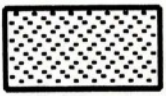
TIEFES WASSER ist überall dort, wo Meere oder Seen tief und dunkel sind. Man erkent die Tiefen an ihrer dunkelblauen Färbung und der langgezogenen, hohen Dünung.



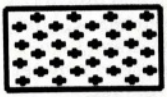
FLACHES WASSER mit einer Tiefe von zwei bis zwanzig Metern ist etwas heller, da der Grund durchschimmert; und es hebt sich durch kleinere, aber dichtere Wellen hervor.



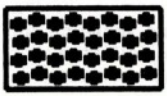
SEICHTES WASSER schließlich ist flacher als zwei Meter und kann daher nicht mit einem Schiff befahren werden. Es kommt hauptsächlich in Flüssen, Brandungszonen und Riffgebieten vor. Quirlige kleine Wellen, Luftblasen und Schaum lassen es als ganz helles Blau erscheinen.



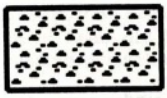
GRASLAND bedeckt weite Teile des Landes. Vom kurzen Rasen der nordischen Ebenen über halbhohes Getreide bis zu dem über zwei Meter hohen Sumpfgras im Süden ist alles vorhanden. Grasland wird als grün gesprenkelte Fläche dargestellt.



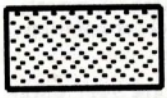
BUSCHLAND ist Grasland, das mit Büschen, lichten Birkenhainen, halbhohem Strauchwerk oder Dornengestrüpp bewachsen ist. Es wird als hellgrüne, größere Punkte dargestellt und ist noch licht genug, so daß man weit hindurchsehen kann.



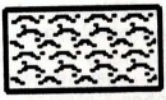
WALD wird als große, dunkelgrüne Punkte dargestellt. Die großen Laubbäume verschiedenster Arten stehen dicht beieinander. Ihre Kronen bilden ein fast undurchdringliches Blätterdach, so daß das düstere Dämmerlicht, das in dieser Welt herrscht, in Wäldern noch dunkler wirkt. Die Dichte der Wälder und hohes Unterholz verwehren die Sicht auf das dahinterliegende Gelände; und wer inmitten eines großen Waldes ist, verliert leicht die Orientierung und kann nahe an großen Städten vorbeilaufen, ohne sie zu bemerken. Wälder sind nicht ungefährlich, denn sie werden von allerlei Kreaturen bewohnt, die man meist erst spät herannahen sieht. Besonders Waldschrate überfallen gern Reisende urplötzlich aus dem Hinterhalt.



SUMPF ist eine ausgedehnte Moorlandschaft oder kleine Sümpfe nahe Gewässern. Sie können gefährliche Todesfallen sein, und man sollte diesen tückischen Morast unbedingt meiden, denn stinkendes Sumpfgas steigt aus blubbernden Schlammlöchern auf und kann unvorsichtige Wanderer leicht vergiften. Außerdem können plötzlich Moorleichen als Zombies an die Oberfläche kommen und ihre halbverwesten Klauen nach Dir ausstrecken. Sümpfe sind grün dargestellt, ähnlich dem Gras, aber gröber. Vorsicht, ein falscher Schritt, und man kann schon zu tief hineingeraten sein; und oft liegt Nebel über den schwarzen Wassern des Moors, zwischen abgestorbenen Bäumen, totem Gras und giftigen Pflanzen. Man hört auch Geschichten über Irrlichter, die jammernd und seufzend die Menschen in die Schlammpfuhle locken wollen.

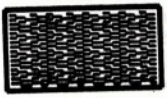


SAND ist überall dort, wo es Wüste oder Strand gibt. Aber auch die Savannen, die den Übergang aus Gras und Wüste bilden, sind sandig. Vereinzelt gibt es leichte Dünen, ansonsten ist der Boden eben. Sand wird als gelb gesprenkelte Fläche dargestellt.



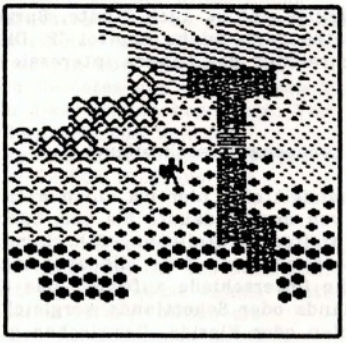
HÜGEL sind als hellgraue Buckel erkennbar. Es können aber auch unwegsame, steinige Gebirgsfüße oder Geröllhalden sein.

GEBIRGE sind als hellbraune Bergspitzen sichtbar. Es sind schroffe und steile Felsmassive, meist Faltengebirge. Leider ist das Bergsteigen und die dazu notwendige Ausrüstung in dieser Welt unbekannt, und so bleiben Berge für jeden, der nicht fliegen kann, ein unüberwindbares Hindernis. Natürlich versperren Berge auch die Sicht auf das dahinterliegende Gebiet.

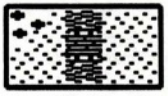


LAVA gibt es dort, wo Vulkane aktiv sind, nämlich an zwei Orten. Gehe niemals zu nah an den hellroten, glutflüssigen Strom heran, wenn Du nicht verbrennen willst.

Normalerweise kannst Du das umliegende Gelände im Umkreis von fünf Feldern überblicken. Wälder oder Gebirge (in Städten: Mauern, Bäume und große Büsche) versperren jedoch die Sicht auf die dahinterliegenden Felder und eventuell herannahende Feinde. Verdeckte Felder werden dann als Schatten (schwarz) dargestellt.



An diesen Bildschirmdarstellungen kannst Du die Schattenbildung sehr schön erkennen. Das linke Bild zeigt die Landschaft so, wie sie wirklich ist, also ohne Schatten. Das rechte zeigt das Gelände jedoch mit Schatten aus der Sicht des Spielers. Von Wald oder Gebirge verdeckte Flächen sind nicht zu sehen.



BRÜCKEN sind während der Blütezeit des Königreiches über die großen Flüsse gebaut worden. Vorsicht, unter manchen von ihnen lauern jetzt Trolle, die unvorsichtige Wanderer überfallen.

LABYRINTHE in Höhlen oder alten Burgen zu betreten, ist ein gewagtes Unterfangen. Niemand kennt ihre Ausmaße oder ihre Tiefe. Wenige, die sich da hineintrauten kamen je wieder heraus, und diese wären um keinen Preis dorthin zurückgekehrt. In der Tat bewohnen grauenhafte Ungeheuer diese Gewölbe. Je weiter man in sie hinein vorstößt, desto gräßlicheren Kreaturen kann man begegnen. Außerdem wimmelt es in den feuchten Gängen nur so von gemeinen Fallen, denen man nur mit Geschick ausweichen kann. Ferner ist es dort stockdunkel, wer ohne Fackeln hineingerät, kann sich nur durch rasches Herausklettern retten. In dem Gewirr von Gängen verliert man schnell die Orientierung. Da man in Labyrinthen das Spielgeschehen nicht - wie sonst - von oben, sondern aus der Sicht des Spielers betrachtet, verliert man leicht die Richtung und verirrt sich hoffnungslos. Zahlreiche Geheimtüren, die man erst in den Wänden suchen muß, erschweren den Weg zum Ziel zusätzlich. Aber was erwartet Dich am Ziel...?

Natürlich gibt es auch Städte, Burgen, Schlösser etc., die man betreten kann (siehe Kapitel "2. Die Städte"), doch soll uns hier die Beschreibung des Landes interessieren.

3.2 Landschaftsbeschreibung

Es handelt sich hier um einen extrem kleinen und unförmigen Kontinent, der von der Nordküste bis zum Südzipfel etwa neunzig Kilometer und an der breitesten Stelle ungefähr hundert Kilometer mißt. Er liegt in einer gemäßigten Zone, die aber trotz der kleinen Fläche dennoch starke Unterschiede aufweist. Das Klima im Norden ist mit dem unseres Englands oder Schottlands vergleichbar; das im Süden ähnelt dem von Spanien oder Florida. Dazwischen gibt es trockene und heiße Wüstengebiete, aber auch feuchtwarme Regenwälder mit gigantischen Bäumen.

Die nun folgende Landschaftsbeschreibung ist sehr detailliert und nur für diejenigen interessant, die sich eine Karte anlegen möchten (apropos Karte: suche mal den Geographen im Nordwestturm des Königsschlosses auf) oder die sich durch viele Reisen schon einigermaßen auf dem Kontinent auskennen.

Beginnen wir im Nordwesten. Die der Küste vorgelagerte, spärlich bewachsene Sandinsel Gweyr ist unbewohnt. Hier gibt es eine der größten Vogel- und Robbenkolonien des ganzen Landes. Ihr gegenüber liegt der Nordstrand, der für seinen feinen weißen Sand berühmt ist. Die weit nach Norden ragende Landzunge ist zum größten Teil bewaldet. Das Nordholz ist der einzige Mischwald, in dem auch Nadelbäume vorkommen. Weiter südlich schließt sich der nur noch aus Laubbäumen bestehende Elbenforst an. Dies ist das Gebiet der Waldelfen, deren Stadt Gaht inmitten des Waldes liegt.

Verfolgt man die Nordküste nach Osten, stößt man bald auf einen fjordartigen Einschnitt, der Wikingerbucht genannt wird. An seiner Spitze, wo der große Fluß Thora ins Nordmeer mündet, liegt die Seefahrerstadt Thorwal.

Weiter östlich ist eine weite Graslandschaft, die die Große Ebene genannt wird. Das Gras ist kurz und fruchtbar, und es gibt trotz des rauhen Klimas viel Wild. Eine Siedlung könnte hier allerdings nicht bestehen, denn bei Hochwasser kommt es hin und wieder zu Überschwemmungen dieses tiefgelegenen Gebietes aus den Flüssen Thora im Westen und der Kosel im Osten, die diese Region begrenzen. Vor allem die Kosel führt im Frühjahr Hochwasser, das von der Schneeschmelze des weiter südlich liegenden Troll-Kamm-Gebirges gespeist wird, an dessen Rand der Fluß seinen Ursprung hat.

Eine zweite, aber hügeligere Graslandschaft setzt sich im Osten fort, bis sie auf den Fluß Trinsel stößt, der im Norden in den schmalen, klippenumsäumten Schattenfjord mündet. An der Spitze seines Westufers liegt der Tempel des Weißen Zirkels. Seine Ostufer bilden die Schattenberge, deren schwarzes Basaltgestein zusammen mit den morgendlichen Nebeln für diesen Namen verantwortlich sein mag.

Der Fluß Trinsel bildet die Westgrenze des großen Schattenmoores, eines größeren Sumpfgebietes, welches die einzige Verbindung zu der großen Halbinsel der Feuerberge im Osten darstellt. Das kleine Flüßchen Thrum durchschneidet den Sumpf in Nordsüdrichtung. Es ist der Auslauf des Großen Thrumsees im Norden, dem zweitgrößten Süßwassersees des Kontinents, und mündet im Süden in die stille Bucht. Das Moor ist der einzige Weg, die Stadt Muspel zu erreichen, die in einem felsigen Tal im Osten liegt und von Zwergen bewohnt wird.

Die Küste der östlichen Halbinsel besteht aus steilen Klippen, die fast gar keine Landungsmöglichkeiten für Schiffe bietet. Die Halbinsel selbst besteht aus schroffen Gebirgen und steinigen Tälern, die sie wie ein Labyrinth durchziehen. Teilweise gibt es im Nordwesten vulkanische Tätigkeit. Hier befindet sich die geheimnisumwitterte Burg des Feuerdämons Fulgar, in die noch kein Sterblicher einen Fuß gesetzt hat. Verfolgt man die Nordküste von den Schattenbergen aus nach Osten, so stößt man auf das Nordkap, die nördlichste Spitze des Kontinents.

Etwas weiter liegt die Traumbucht, ein herrlicher weiter Sandstrand, der nur vom Schiff aus erreicht werden kann. Baden kann man hier allerdings niemandem empfehlen, da es in diesem Gebiet von Haien nur so wimmelt. Vor den Ostklippen am sich nach Süden neigenden Ostzipfel liegen zwei Inseln, an denen man im Herbst die Hochzeit der Seepferdchen beobachten kann – wenn man vorsichtig ist. Verfolgt man nun die Südküste der Halbinsel in Richtung Westen, gelangt man in die Bucht der tausend Riffe. Dieser Name hat seinen Grund, wie zahlreiche Seeleute erfahren mußten, als ihre Schiffe mit aufgerissenen Rümpfen in diesen Gewässern sanken. Weiter westlich liegt die große Steilküste, deren Klippen teilweise über hundert Meter senkrecht aus dem Wasser ragen. Der große, weit nach Süden reichende Ausläufer der Halbinsel wird Krakenspitze genannt, weil an dieser Stelle von Seefahrern erstmals eine dieser gigantischen Mollusken erblickt worden war (siehe Kapitel "4. Die Kreaturen"). Noch weiter westlich beschließen Stille Bucht und Schattenmoor die große Halbinsel der Feuerberge.

Zurück zur Westküste des Kontinents. In einer weiten Bucht mit einer vorgelagerten, bewaldeten Insel mündet die Mavel, der wohl größte Fluß des Landes, die die Grenze zwischen dem Elbenforst im Norden und dem dichten Nachtwald im Süden bildet. In seinem Entspringungsdelta steht auf einer Lichtung der Turm des Schwarzen Zirkels.

Am Waldrand weiter im Osten entspringt der Hauptarm des Flusses Thora. Etwas weiter türmen sich die Gebirge Ork-Zacken und Troll-Kamm auf, die nur von der schmalen Todesschlucht von einander getrennt werden. Die Berge grenzen die Große Ebene im Norden vom Uhrlgebiet im Südosten ab.

Am Westrand eines mittelgroßen Waldes, aus dem die Doppelbergspitzen des Goblinbuckels herausragen, liegt die Stadt Trisdic. Südlich dieses Waldes mündet die Quesel in den Uhrlstrom, der die fruchtbaren Getreidefelder der Uhrlwiesen mit Wasser versorgt. Etwas südlich seiner Mündung an der Ostküste liegt Schloß Uhrl, die Residenz des Königs, am Ufer der Uhrlbucht. Weiter im Osten, ein Stück weit südlich der Krakenspitze, befindet sich die große tropische Waldinsel Madraskan, an deren Westküste die gleichnamige Stadt zu finden ist. Jenseits der Insel beginnt der riesige östliche Ozean.

Kehren wir nun wieder zurück zur Westküste und weiter südlich der Mündung der Mavel, so stoßen wir auf die riesige Khom-Wüste, die den gesamten südwestlichen Teil des Kontinents bedeckt. An ihrer Nordostflanke türmt sich der Ogerrücken auf, ein schroffes Sandsteingebirge. Weiter südlich befinden sich vor der Westküste die Zyklopen-Inseln. Dies ist eine Gruppe von sandigen und felsigen Inseln, auf denen früher diese einäugigen Riesen gehaust haben sollen. Jetzt sind sie unbewohnt.

Auf der Ostseite der Khom-Wüste setzt sich der Nachtwald vom Norden her fort, bis er im Osten auf das Dunkelgrat-Massiv stößt. Auf der Ostseite dieses Gebirges liegt der Waldsee, der größte See des Landes. Ihn verbindet der Fluß Oscolo mit dem Südmeer. Am Ostufer des Waldsees (hier ist die Stelle, an der Du zum ersten Mal Deinen Fuß auf diese Welt setzt) wohnt ein alter Druide in seiner kleinen Hütte. Der bogenförmige Finsterwald umschließt den See im Osten und im Norden, nur durch eine schmale Schneise aus Buschwerk vom Nachtwald getrennt. Aus dem Finsterwald ragt im Südosten der steile Gipfel der Düsterspitze wie ein drohender Zeigefinger heraus.

Weiter im Osten und südlich des Uhrl-Gebietes befindet sich viel Buschland und ein kleines Wäldchen, welches Strigenholz genannt wird. Strigen sind skelettierte Eulen, die der Sage nach dort einmal ihr Unwesen getrieben haben sollen, bevor der Zauberer, der sie geschaffen hatte, getötet wurde, und mit ihm der ganze Spuk verschwand. (Strigen tauchen hin und wieder auch in den irdischen, skandinavischen Sagen auf; Anmerkung der Verfasser)

Etwas weiter östlich fließt der Tremis, der im Norden entspringt und in das südliche Meer mündet. Jenseits des Flusses beginnt die riesige Ostebene, die als fruchtbares Grasland beginnt, aber nach Osten hin zunehmend in Sand übergeht. Hier befindet man sich in der Wüste Öd, deren trockene Hitze die der Khom-Wüste noch übertrifft.

Das Ende des Ostausläufers des Kontinents bilden Gebirge, nämlich die Schlangensteine im Norden und das riesige, großflächige Drachengebirge. Dieses Gebiet ist völlig unbewohnt, und der Wanderer tut gut daran, umzukehren, sobald er die überall verbrannte Erde erblickt. Man befindet sich hier nämlich im Revier eines gigantischen, fürchterlichen Riesenlindwurms (näheres über dieses Ungeheuer ist im Kapitel "5. Die Monster" nachzulesen).

Begeben wir uns nun zurück nach Westen, etwas südlich der Zyklopen-Inseln in die Mitte der Khom-Wüste. Hier gibt es ein bogenförmiges Kalk-Sandsteingebirge, welches Sonnensteine genannt wird. In seinem Schutz liegt die Wüstenstadt Ackbah. Noch weiter im Süden befindet sich der Südzipfel des Kontinents. Eine unwirtliche, heiße Gegend, dessen einziges Gebirge mit Spinnenfelsen den richtigen Namen bekam, denn die höhlenreichen Kalksteinfelsen wimmeln von Spinnen; nicht wenige davon sind so groß wie ein Pferd. Die Spitze des Südkaps endet in einem nach Osten gekrümmten Bogen, der in zahllose kleine Felseninseln ausläuft, die die Spitze eines unterseeischen Gebirgsmassivs bilden.

Folgt man der östlichen Küste des Südkaps wieder hinauf, so stößt man zwischen den Mündungen der Flüsse Oscolo und Tremis auf einen weiteren südlichen Ausläufer des Kontinents. Es handelt sich hierbei um ein riesiges, nur halb verlandetes Moorgebiet, welches zu Recht den Namen Todessümpfe trägt. Es ist durchzogen von Wasserläufen und kleinen Seen, die nicht nur den Morast schön flüssig halten, sondern auch genug Nebel erzeugen, damit jeder sich verirren kann. Die vier größten Flüsse sind der Tränenfluß, der im Südwesten vor den vorgelagerten sumpfigen Toteninseln mündet, der Giftstrom, dessen übelriechende Brühe im Süden entlang einem kleinen Gebirge, dem einzigen festen Boden dieser Gengend, fließt und der im Osten mündende Blutstrom sowie der ihm parallele Schlangenfluß. Man kann nur jedem davon abraten, die Todessümpfe zu betreten, denn auf denjenigen, der den alles verschlingenden Morast und die giftigen Gase, Pflanzen und Tiere überlebt, wartet immer noch die unheimliche Burg Kroloc...

Weit im Südosten gibt es noch eine große Vulkaninsel. Einst war sie die Quelle der guten Kraft für diese Welt, doch jetzt ist sie der Sitz des Bösen. Mitten aus ihrer Lava erhebt sich nun die gigantische Schädelfeste, eine gewaltige Burg in der Form eines Totenkopfes. Niemand weiß etwas genaues über sie, denn niemals gelangte jemand lebend über die brodelnde Lava zu ihr hin, geschweige denn etwa hinein. Und wir können sicher sein, daß niemand im ganzen Land auch nur den geringsten Wert darauf legen würde...

4. Die Kreaturen

4.1 Allgemeines

Die Geschöpfe, denen man außerhalb der Städte begegnen kann, sind leider ausnahmslos feindlich. Sie lassen sich in zwei Gruppen aufteilen, nämlich in Tiere und Monster.

Die Tiere bewohnten schon immer das Land, waren zum größten Teil aber nicht so agressiv und griffen, bis auf wenige Ausnahmen, auch keine Menschen an. Dies änderte sich jedoch schlagartig mit der Machtübernahme durch das Böse. Die ewige Dunkelheit und die unheilvolle Ausstrahlung des Bösen, die ständig in der Luft liegt, machen die dafür empfänglichen Tiere nervös und reizbar und lassen selbst die sonst friedlichen und harmlosen Tierarten zu angriffslustigen Bestien werden.

Die Monster sind die Heerscharen des Bösen; Schwarzblütler, Dämonen und Unholde, die nicht in diese Welt gehören. Das Böse brachte sie mit sich, veranlaßte sie, aus ihren Löchern zu kriechen und den Schrecken über das Land zu tragen.

Obwohl die Tiere durch die dunkle Ausstrahlung des Bösen beeinflußt werden, hält sie ihr natürlicher Instinkt von echten Monstern fern. Ein Tier würde sich niemals Monstern anschließen oder diese in seiner Gruppe dulden. Dieses Verhalten gereicht Dir zum Vorteil, denn da Du nur auf reine Monster- oder Tiergruppen stoßen wirst, kannst Du entprechende Kampftaktiken anwenden.

Die Verschiedenartigkeit der Kreaturen macht sie auch unterschiedlich gefährlich. Die mächtigen Geschöpfe sind seltener, und Du wirst zu Anfang (hoffentlich) nur relativ harmlosen Gegnern gegenüberstehen. Wenn Du allerdings besser wirst und durch das Vernichten zahlreicher Monster die Aufmerksamkeit finsterer Mächte auf Dich ziehst, wird man Dir gefährlichere Gegner entgegensenden, um Dich zu töten.

Jede Kreatur hat unterschiedliche Eigenschaften. Ihr sind verschiedene Werte zugeordnet, die Du vergleichen kannst, um einen bestimmten Gegner einzuschätzen. Bei der nachher anschließenden Aufzählung aller Geschöpfe werden diese Werte mit den nun folgenden Eigenschaften jeweils genannt.

Der PUNKTWERT läßt eine ungefähre Einstufung der Gefährlichkeit des Gegners zu. Tötest Du ein Monster, bekommst Du dessen Punktwert als Erfahrung gutgeschrieben. Aber glaube nicht, es sei Dein Geburtsrecht, alles abzuschlachten, was Dir vor Dein Schwert gerät. Du darfst nur Monster töten, keine Tiere. Angreifende Tiere solltest Du nur in die Flucht schlagen, denn der Punktwert eines getöteten Tieres wird Dir von Deinem Erfahrungspunktekonto abgezogen!

Die STUFE ist ein weiterer Indikator für die Gefährlichkeit. Du wirst immer nur Wesen begegnen, deren Stufe höchstens Deiner eigenen entspricht. Selbst das absolut Böse hält es nicht für notwendig, einem unerfahrenen Kämpfer gleich einen Drachen auf den Hals zu schicken. Aber Vorsicht, es gibt auch Ausnahmen: Brückentrolle überfallen gern ahnungslose Wanderer, in Wäldern kann man plötzlich aus dem Hinterhalt von einem Waldschrat angegriffen werden, in Sümpfen muß man ständig mit dem Auftauchen von Moorleichen rechnen, und in tiefen Gewölben kannst Du, unabhängig von Deiner Stufe, schrecklichen Kreaturen begegnen, die sich nie ans Tageslicht wagen. Geschöpfe, die nur in Höhlen leben, haben daher keinen Stufenwert.

Die LEBENSENERGIE zeigt die körperliche Konstitution des Gegners an. Je nachdem, wie schwer die Kreatur verletzt wird, nimmt die LE ab. Sinkt sie auf Null, ist das Geschöpf getötet. Bei nicht wirklich lebenden Wesen (Untote, Golems etc.) ist die Lebensenergie ein Index für die Unversehrtheit ihres Körpers.

Die TREFFERWIRKUNG ist ein Wert für den Schaden, den der vehementeste Angriff dieser Kreatur anrichten kann. Der Durchschnittshieb, -biß, -stich oder was auch immer, liegt etwas niedriger, denn der Gegner greift ja nicht immer gleich heftig an.

Der RÜSTUNGSSCHUTZ gibt den Schutz an, den Fell, Panzer, Kleidung etc. dem Gegner verleiht.

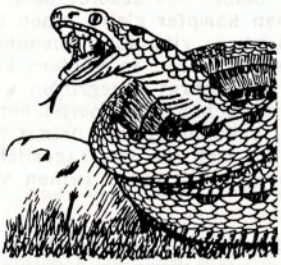
Der ATTACKEWERT steht für die Angriffsgeschicklichkeit. Ein Gegner mit AT:20 würde immer treffen (zum Glück ist kein Geschöpf so perfekt), einer mit AT:10 nur bei etwa jedem zweiten Schlag. Der PARADEWERT ist ein Index dafür, wie gut die Kreatur Deine Angriffe abwehren kann.

Die DARSTELLUNG zeigt, wie die in der Zeichnung veranschaulichte Kreatur auf dem Bildschirm dargestellt wird. Da für einige verschiedenen Wesen die gleichen Symbole benutzt werden, ist darunter die FARBE der Darstellung angegeben, mit deren Hilfe man sie unterscheiden kann. Sind zwei Symbole abgedruckt, so handelt es sich um ein Wesen, daß in Labyrinthen anders dargestellt wird als in der Außenwelt. Das zweite Symbol zeigt die Darstellung im Labyrinth.

4.2 Die Tiere

Es folgt nun eine Aufstellung aller reinen Tiere in der Reihenfolge ihres stufenbedingten Auftretens - und damit ihrer Gefährlichkeit. Die reinen Monster werden dann im nächsten Kapitel aufgeführt. Für sie gelten die obengenannten Werte entsprechend.

SANDVIPER



Punktwert: 2
Stufe: 1
Lebensenergie: 5
Trefferwirkung: 5
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 12
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: gelb

Dieses Tier ist eine kleine Giftschlange, die etwa zwei Meter lang wird, während ihr Rumpf so schlank bleibt, daß man ihn mit einer Hand umfassen kann, was man aber lieber nicht ausprobieren sollte. Ihre Schuppen sind gelb bis beige. In ihrem breiten Maul hat sie zwei Giftzähne. Durchschlagen sie Deine Rüstung, kann es passieren, daß Du vergiftet wirst.

FLEDERMAUS

Punktwert: 2
Stufe: -
Lebensenergie: 5
Trefferwirkung: 5
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 10
Paradewert: 4

Darstellung:
Farbe: d-grau

Diese Tiere leben nur in Höhlen und dunklen Gewölben, und nur dort kann man ihnen begegnen. Die Spannweite ihrer ledernen Flügel beträgt gute zwei Meter, ihr Fell ist von schmutziggrauer Farbe. Wenn sie zusammengerollt kopfunter an der Decke hängen, fallen sie im Halbdunkel kaum auf. Werden sie gestört, greifen sie sofort an. Bei Warmblütern beißen sie mit ihren scharfen Eckzähnen zu und trinken das Blut des Opfers. Wegen dieser Art der Ernährung hielt man sie lange Zeit für Vampire, aber es sind Tiere, die mit den Untoten nichts zu tun haben.

RIESENRATTE

Punktwert: 5
Stufe: -
Lebensenergie: 8
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 14
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: braun

Diese bis zu zwei Meter großen Verwandten der Hausratte leben nur in tieferen Höhlen und Gewölben. Die Tiere scheuen das Tageslicht und kommen deshalb nie an die Oberfläche. Sie sind Allesfresser und greifen durchaus auch Menschen an.

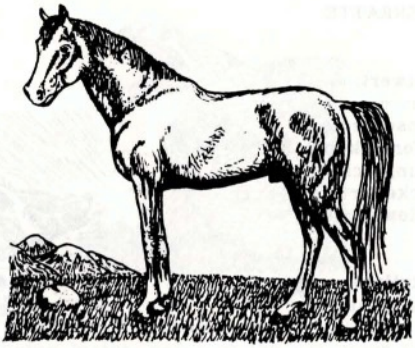
SEEPFERDCHEN

Punktwert: 5
Stufe: 3
Lebensenergie: 12
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 8
Paradewert: 5

Darstellung:
Farbe: braun

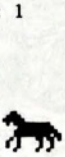
Dieses Tier ist wohl der seltsamste Fisch, den es gibt. Es wird etwa zwei Meter lang, ist von dunkelbrauner Farbe, hat einen geringelten Schwanz und den Kopf eines Pferdes. Es ist normalerweise ein friedlicher Pflanzenfresser, der allerdings magiebegabt ist. In letzter Zeit kommt es jedoch immer häufiger vor, daß sich Seepferdchen halb aus dem Wasser heben und Menschen ihre magischen Geschosse entgegenschleudern.

WILDPFERD



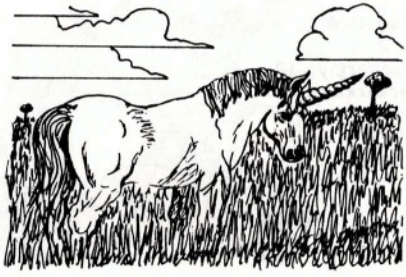
Punktwert: 4
Stufe: 3
Lebensenergie: 12
Trefferwirkung: 6
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 9
Paradewert: 5

Darstellung:
Farbe: h-grau



Diese Tiere sind eigentlich ganz gewöhnliche Pferde. Aber auch sie scheuen sich neuerdings nicht davor, Menschen anzugreifen, wobei sie mit ihren Hufen und Zähnen gefährliche Verletzungen verursachen können. Es ist mittlerweile unmöglich geworden, aus Wildpferden zahme Reittiere zu machen.

EINHORN



Punktwert: 10
Stufe:
Lebensenergie: 15
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 14
Paradewert: 10

Darstellung:
Farbe: weiß

Diese Tiere sehen wie weiße Pferde aus, denen ein gedrehtes, goldenes Horn aus der Stirn ragt. An sich sind sie friedlich und sehr scheu. Nur den Elfen gelingt es, sie zu zähmen. Doch häufen sich Berichte, nach denen auch sie nun Menschen angreifen. Einhörner beherrschen in gewissem Maße Magie. Feinde können sie mit einem Zauberbann betäuben. Außerdem können sie aus ihrem Horn magische Geschosse auf den Gegner abfeuern.

AUEROCHSE

Punktwert: 8
Stufe: 5
Lebensenergie: 20
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 11
Paradewert: 7

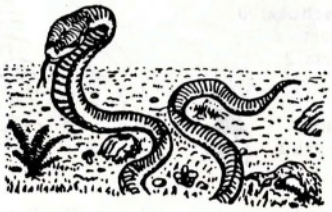
Darstellung:
Farbe: braun

Diese Tiere sind Wildrinder, die eine Schulterhöhe von zwei Metern erreichen können. Ihr Fell ist dunkelbraun mit zottigen schwarzen Mähnen an Hals und Schultern. Die Bullen haben mächtige Hörner. Sie leben in kleinen Gruppen. Fühlen sie sich gereizt - was eigentlich immer der Fall ist, wenn ein Eindringling ihr Revier betritt - greifen sie mit tief gesenktem Schädel und schäumend geifernden Mäulern an.

RIESENPYTHON

Punktwert: 6
Stufe: 6
Lebensenergie: 12
Trefferwirkung: 9
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 10
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: d-grün



Diese Tiere werden bis zu zehn Meter lang, und ihr Körper ist dick und kräftig. Sie sind die einzigen giftigen Riesenschlangen. Zu ihrer Beute gehören sogar Menschen, die sie erst durch einen Giftbiß schwächen, dann umschlingen und schließlich totquetschen.

WALDSPINNE

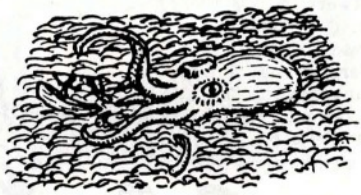
Punktwert: 10
Stufe: 7
Lebensenergie: 20
Trefferwirkung: 7
Rüstungsschutz: 4
Attackewert: 9
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: d-grün

Obwohl sie wie ein Monster aussieht, ist die etwa zwei Meter große, grüne Waldspinne ein einheimisches Tier, das mehrere Zentner wiegt. Sie lebt hauptsächlich in Wäldern, wo sie zwischen den Bäumen ihre, im Zwielicht nur schwer zu erkennenden Netze spannt. Sie lauert in ihrer Nähe, fällt aber auch Opfer an, die nicht in das klebrige Gespinst geraten. Dabei lockt das Tier mit Zischlauten Artgenossen zur Unterstützung herbei. Waldspinnen sind in der Lage, ihr Opfer aus mehreren Metern Entfernung mit giftiger Säure zu bespritzen.

RIESENKRAKE

Punktwert: 16
Stufe: 8
Lebensenergie: 30
Trefferwirkung: 8
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 8
Paradewert: 2



Darstellung:
Farbe: h-grau

Viele Legenden ranken sich um die Fangarme dieses unheimlichen Tieres. Bis achtzehn Meter lang können sie werden. Normalerweise leben sie nur in großen Tiefen. Von ihrer Existenz erfuhr man erst, als einige tote Exemplare an Land gespült wurden. In letzter Zeit häufen sich jedoch Berichte, nach denen diese gigantischen Mollusken zur Oberfläche emporsteigen und Schiffe angreifen, wobei sie giftige Tinte verspritzen. Kraken haben zwar eine sehr hohe Lebenskraft, aber ihre dünne Haut bietet ihnen keinen Schutz, und sie können sich kaum gegen eine scharfe Klinge verteidigen.

SPEIKOBRA

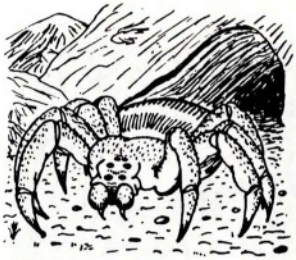
Punktwert: 8
Stufe: 11
Lebensenergie: 10
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 10
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: d-grau

Diese unangemehme Schlangenart wird über vier Meter lang und ist von dunkelbrauner bis schwarzer Färbung mit einer feinen Zeichnung auf dem Rücken. Menschen kommen für sie als Beute nicht in Frage, aber das Tier greift alles an, was sich ihm nähert. Dabei richtet es sich auf, bläht den Rippenschild und spritzt aus seinen Giftzähnen ein Nervengift dem Gegner über mehrere Meter hinweg treffsicher in die Augen. (Anmerkung des Autors: Die Speikobra gibt es wirklich. Sie lebt in Afrika, wird aber nur ca. zwei Meter lang.)

HÖHLENSPINNE

Punktwert: 13
Stufe: 12
Lebensenergie: 25
Trefferwirkung: 10
Rüstungsschutz: 5
Attackewert: 8
Paradewert: 7



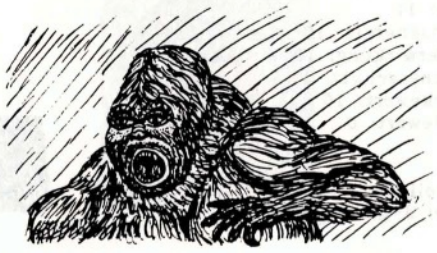
Darstellung:
Farbe: weiß

Dieses Tier ist ein naher Verwandter der Waldspinne, ist aber größer und kräftiger. Ihr drei Meter großer Körper ist schmutzig-weiß bis blaßgrau und von einem dicken, pelzigen Chitinpanzer geschützt. Ihr Verhalten ähnelt dem der Waldspinne, jedoch spannt sie ihre Netze in Höhlen und alten Ruinen. Manchmal jagt sie aber auch im Freien. Sie ist nicht giftig, aber sie kann einen Sprühnebel aus betäubenden Sekreten über ihre Opfer spritzen.

RIESENAFFE

Punktwert: 15
Stufe: 12
Lebensenergie: 30
Trefferwirkung: 16
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 8
Paradewert: 7

Darstellung:
Farbe: braun



Diese, den irdischen Gorillas ähnlichen Tiere werden bis zu vier Metern groß und weit über eine Tonne schwer. Sie sind so ungeheuer stark, daß sie selbst Bäume entwurzeln können. Ihr Fell ist dunkelbraun bis schwarz. Sie leben zumeist in Wäldern. Werden sie angegriffen, schleudern sie ihren Gegnern große Steine entgegen.

5. Die Monster

In diesem Kapitel folgt nun eine Aufstellung aller reinen Monster in der Reihenfolge ihres stufenbedingten Auftretens, und damit ihrer Gefährlichkeit. Die Bedeutung der angegebenen Werte wurde im vorangegangenen Kapitel "4. Die Kreaturen" ausführlich erklärt.

GOBLIN

Punktwert: 3
Stufe: 1
Lebensenergie: 6
Trefferpunkte: 7
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 7
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: weiß

Goblins sind zweibeinige, menschenähnliche Monster, jedoch von abstoßendem, affenartigem Aussehen, die etwa einen Meter fünfzig groß werden. Sie weisen eine schüttere, graubraune Behaarung auf, die sie aber nicht genügend wärmt, so daß sie sich gern in erbeutete, zerlumpte Kleidungsstücke hüllen. Goblins sind heimtückisch, dumm, feige und faul. Da sie aber stets hungrig sind, greifen sie, meist in kleinen Gruppen, auch Menschen an.

RÄUBER

Punktwert: 4
Stufe: 1
Lebensenergie: 8
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 12
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Räuber, Wegelagerer und Banditen sind zwar Menschen, aber da sie im Dienst des Bösen stehen, kann man sie getrost den Monstern zuordnen. Sie arbeiten auch gern mit anderen Monstern zusammen.

ZOMBIE

Punktwert: 3
Stufe: 1
Lebensenergie: 8
Trefferpunkte: 6
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 8
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: h-grau

Zombies sind Untote, lebende Leichname, meist teilweise verwest, durch schwarze Magie aus ihren Gräbern geholt und nur von einem Trieb erfüllt: Töten. Sie sind sehr dumm, langsam und bewegen sich ungelenk, ja fast tolpatschig. Aber sie sind furchtlos und nur von ihrem Mordtrieb besessen. Sie fühlen keine Hitze, Kälte oder Schmerzen und brauchen nicht einmal zu atmen. Sie setzen ihre Zähne, ihre meist schon halbskelettierten Klauen, deren Nägel oft noch nach dem Tode weiterwachsen, und ihre unmenschliche Kraft als Waffen ein. Einen Angriff abwehren können sie dagegen nicht. Man kann sie leicht besiegen, indem man ihren Kopf abschlägt oder zerstört. Auch manche Magie hilft gegen sie.

SCHLEIM

Punktwert: 4
Stufe: -
Lebensenergie: 20
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 7
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: d-grün

Die Wände feuchter Gänge und Gewölbe sind häufig mit übelriechendem, fauligem Schleim überzogen. Er ist meist harmlos, doch sei auf der Hut, es kann sein, daß der Schleim sich plötzlich bewegt und hinter Dir herfließt. Wenn das geschieht, bist Du einem Monster begegnet, das man mit einer Riesenamöbe vergleichen könnte, wenn es auch ein Vielzeller ist. Es kann sehr groß werden und ganze Gänge ausfüllen. Es ist ständig auf der Suche nach Nahrung, die es mit Scheinfüßchen einschließt und mit seiner ständig abgesonderten Säure verdaut. Manchmal kann man in ihren halbdurchsichtigen Körpern noch die Reste früherer Opfer erkennen.

WASSERMANN

Punktwert: 4
Stufe: 1
Lebensenergie: 10
Trefferpunkte: 7
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 12
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: türkis

Diese Amphibienmonster haben zwar einen humanoiden Oberkörper aber einen Fischschwanz. Ihre Haut ist blaugrün und schuppig. Sie leben in Gewässern und tauchen plötzlich in Gruppen auf, um ihre Dreizackspeere zu schleudern. Auch wer etwas weiter vom Ufer entfernt steht, muß mit einem Angriff dieser Geschöpfe rechnen.

ORK

Punktwert: 4
Stufe: 2
Lebensenergie: 10
Trefferpunkte: 9
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 9
Paradewert: 7

Darstellung:
Farbe: weiß

Diese zweibeinigen Monster von steinzeitmenschenähnlichem Aussehen, sind Verwandte der Goblins, aber größer und gefährlicher als sie. Zum Glück sind diese fast menschengroßen, gedrungenen Unholde nur mäßig intelligent. Sie haben eine blauschwarze bis dunkelbraune Behaarung, und die Eckzähne ihres Unterkiefers ragen wie die Hauer eines Keilers aus ihren breiten Mündern. Auf ihrer Stirn tragen sie zwei winzige Hornstummel. Obwohl sie keine Kleidung nötig haben, hüllen Orks sich gern in grellbunte Stoffe. Ihre bevorzugte Waffe ist der Krummsäbel. Die mißtrauischen und verschlagenen Wesen leben meist in Höhlen, da sie zu faul sind, sich Hütten zu bauen. Sie unternehmen aber gern Raubzüge an der Oberfläche. Sie sind weniger geschickt als Menschen, dafür aber kräftiger. Orks sind immer auf Beute aus; es gibt nichts, was sie nicht gebrauchen können.

PIRATEN

Punktwert: 4
Stufe: 2
Lebensenergie: 8
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 12
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Für sie gilt das gleiche wie für die Räuber. Sie kommen natürlich immer per Schiff. Daher zeigt sie die linke Darstellung auf See und die rechte im Kampf. Besiegst Du sie, kannst Du jedoch ihr Schiff leider nicht für Dich verwenden, da man mehrere Personen benötigt, um diese Drachenboote zu steuern. Piraten arbeiten gern mit Zauberern zusammen, jedoch nicht mit anderen Monstern.

TORSO

Punktwert: 7
Stufe: -
Lebensenergie: 14
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 6
Paradewert: 6

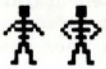
Darstellung:
Farbe: weiß

Diese im Volksmund auch 'Kopflose' genannten Ungeheuer gehören zu den entfernt menschenähnlichn Monstern, geschaffen von dem kranken Hirn eines wahnsinnigen Zauberers. Sie werden zwei Meter groß und haben etwa die Gestalt eines Ogers - aber keinen Kopf. Sie rennen, mit ihren überlangen, klauenbewehrten Armen blindlings um sich schlagend, in tiefen Gewölben umher. Sie bieten einen schauerlichen Anblick, sind auf Grund ihrer fehlenden Sinne aber leicht zu besiegen. Man vermutet, daß sie Menschen mit Hilfe eines Wärmesinnes aufspüren, denn sie greifen sofort an, wenn man das Pech hat, ihnen zu begegnen.

SKELETT

Punktwert: 5
Stufe: 2
Lebensenergie: 12
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 7
Paradewert: 7

Darstellung:
Farbe: weiß



Diese untoten Monster sind mit den Zombies verwandt. Allerdings bestehen sie nur noch aus Knochen, die nicht mehr durch Fleisch und Sehnen, sondern nur durch schwarze Magie zusammengehalten werden. Die Knöchernen sind aber recht flink und nur schwer zu verletzen. Da sie meist direkt durch Magie gesteuert werden, verhalten sich diese Werkzeuge des Bösen recht intelligent und können auch Waffen und Rüstungen benutzen, die oft ihre wahre Natur zunächst verbergen.

NESSELBAUM

Punktwert: 12
Stufe: 3
Lebensenergie: 30
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 4
Attackewert: 8
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: h-grün

Dieses unangenehme und gefährliche Monster ist eine Pflanze, aber keine gewöhnliche, sondern eine Züchtung aus den finstersten Abgründen der Hölle. Sie wird drei bis vier Meter hoch und ähnelt einem Baum, so daß sie in Wäldern nur schwer auszumachen ist. Hier hört die Ähnlichkeit aber bereits auf. Mit seinen tentakelartigen Wurzeln spürt der Nesselbaum jede Erschütterung in einem Umkreis von etwa fünfzig Metern, und er ist in der Lage, sich auf seinen Wurzeln erstaunlich schnell darauf zuzubewegen. Seine Wurzeln sondern ständig ein schleimiges Verdauungssekret ab, das das Gras verdorren läßt. Man kann noch tagelang sehen, wo ein Nesselbaum entlanggewandert ist.

Auf wenige Meter an sein Opfer herangekommen, feuert er aus seinen beweglichen Ästen ganze Salven von Dornen ab. Einige dieser Dornen verletzen nur schwach, andere infizieren das Ofer mit Gift oder Betäubungsmitteln. Die Betäubung hindert das Opfer an Flucht und Gegenwehr, das Gift und die Verletzungen töten es langsam. Sodann stülpt das Monster seine Wurzeln über das Opfer und saugt ihm das Blut aus, von dem sich diese Pflanze ernährt. Anschliessend entfernt sich der Nesselbaum. Aus den noch im Opfer steckenden, giftlosen Dornen aber entwickeln sich Keimlinge, denen das faulende Fleisch als Nahrung dient. Sie wachsen schnell, und schon wenige Tage später ziehen die jungen Nesselbäume ihre Wurzeln aus dem Boden und beginnen mit ihrer Wanderung. Diese Monsterbäume sind durch ihre dicke Rinde gut geschützt, und die, diesen Pflanzen eigene, hohe Lebenskraft, macht sie zu zähen Gegnern, denen man besser ausweicht. Besonders unangenehm sind sie zusammen mit anderen Monstern, die dann über das von den Bäumen betäubte Opfer herfallen.

GHOUL

Punktwert: 6
Stufe: 4
Lebensenergie: 13
Trefferpunkte: 9
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 10
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: d-grün

Man ist sich noch strittig, ob man die Ghoule zu den Untoten oder den Dämonen zählen soll. Einig ist man sich aber, daß diese Monster zu den wohl scheußlichsten Kreaturen unter den Schwarzblütlern gehören. Sie sind von annähernd menschlicher Gestalt, sind aber ständig von klebrigen, grünschwarzen Schleim überzogen, der an ihnen herunterfließt und auf dem Boden dampfende Lachen bildet. Der modrige, penetrante Fäulnisgeruch, der von einem Ghoul ausgeht, ist aus der Nähe für einen Menschen kaum zu ertragen. Die Elfen, die bekanntermaßen einen sehr empfindlichen Geruchssinn haben, müssen sich in Gegenwart dieser Monster sofort übergeben. Ghoule leben hauptsächlich unter Friedhöfen, wo sie sich Tunnel graben. Sie ernähren sich von Leichen, verschmähen aber auch noch lebende Beute nicht. Wegen dieser Lebensweise werden Ghoule selbst noch von den niedersten Dämonen verachtet. Der Biß ihrer großen, stiftartigen Zähne ist giftig. Wer an einem solchen Biß stirbt und anschließend nicht aufgefressen wird, verwandelt sich selbst in einen Ghoul und ist zu dieser gräßlichen Existenz verdammt.

GOLEM

Punktwert: 8
Stufe: –
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 11
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: braun

Diese Monster sind eine Art künstliche Menschen, aber keine Roboter, sondern durch Magie zum Leben erweckte Lehmfiguren. Sie sind nur in tiefen Höhlensystemen zu finden, wo die ständige Feuchtigkeit den Lehm beweglich hält. Meist sind sie bewaffnet. Es heißt, daß die unglaublich starke Magie des Erzdämons sogar Golems aus Stein erzeugen könne, die noch viel stärker seien...

WALDSCHRAT

Punktwert: 8
Stufe: 4
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 11
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: h-grün

Er gehört zu den menschenähnlichen Monstern und ist recht intelligent. Seinem Lebensraum, dem Wald, ist er ausgezeichnet angepaßt. Er ist so groß wie ein junger Baum, etwa zwei Meter fünfzig, und sieht auch so aus.

Wenn er mit emporgestreckten Armen starr zwischen den Bäumen steht, kann man ihn im Dämmerlicht des Waldes kaum von ihnen unterscheiden, denn seine Haut ist grünbraun und borkig wie die Rinde einer Eiche, und sein grünliches Haar ähnelt dem Laub einer Trauerweide. Der Waldschrat ist sehr flink. Er lebt zwar im Wald, verläßt diesen aber gelegentlich. Er ist für gewöhnlich ein Einzelgänger, aber manchmal ist er auch in Gruppen unterwegs. Er hält sich für den König des Waldes und ahndet jeden vermeintlichen Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Ein Wald, den ein Schrat bewohnt, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen. Der Schrat verfolgt jeden Eindringling in seinem Revier. Er hält sich ständig – jedoch gut versteckt – in dessen Nähe auf, bereit, bei der geringsten Verfehlung sofort zuzuschlagen. Durchquerst Du also einen Wald, kann es trotz Deiner Vorsicht geschehen, daß Du überraschend aus dem Hinterhalt von einem Waldschrat angegriffen wirst – auch wenn Du noch nicht die Stufe vier erreicht hast.

OGER

Punktwert: 10
Stufe: 5
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 12
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 6
Paradewert: 5

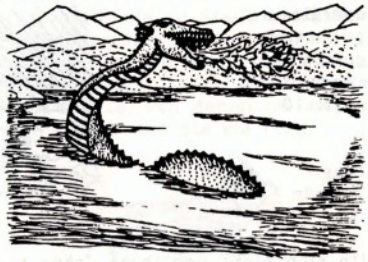
Darstellung:
Farbe: weiß

Wer einmal auf einen freßgierigen, nackten, rasenden Oger gestoßen ist, wird die Begegnung mit diesem Monster nie vergessen – falls er sie überlebt. Oger werden leicht über drei Meter groß. Körperbau und Gesichtsschnitt erinnern an den Neanderthaler. Auffallend sind ihre kleinen, spitzen, messerscharfen Schneidezähne. Da Oger die Sonne meiden, ist ihre Haut von kreidig bleicher Farbe. Sie lieben es, ihre Körper mit Schmalz einzufetten und tragen höchstens einen Lendenschurz. Der typische, ranzige Ogergeruch kann von empfindlichen Nasen bis auf eine Entfernung von zehn Metern wahrgenommen werden. Sie sind die einzigen reinen Fleischfresser unter den menschenähnlichen Monstern, und ihre Lieblingsspeise ist – rohes Menschenfleisch. Als Waffe bevorzugt der Oger eine schwere, mit Steinsplittern gespickte Keule, die er mit wenig Geschick, aber ungeheurer Wucht zu führen versteht.

SEESCHLANGE

Punktwert: 12
Stufe: 5
Lebensenergie: 25
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 4
Attackewert: 12
Paradewert: 10

Darstellung:
Farbe: h-grün



Vorsicht, wenn sich der mächtige Kopf dieses Monsters aus dem Wasser hebt und mit weit geöffnetem Maul auf dem langen Hals meterhoch vor Dir aufragt. Ein Feuerschwall kann Dir entgegenschlagen, denn diese, ausschließlich im Wasser lebenden Reptilien sind mit den Drachen verwandt. Ihre dicke Schuppenhaut, ihre Zähigkeit und ihr Feuer machen sie zu sehr gefährlichen Gegnern, denen man besser aus dem Weg geht.

VAMPIR

Punktwert: 8
Stufe: 6
Lebensenergie: 15
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 15
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: d-grau

Diese untoten Monster saugen ihren Opfern durch einen Biß ihrer langen oberen Eckzähne das Blut aus. Ihr Biß ist giftig. Wer durch ihn stirbt, wird selbst zum Vampir. Sie scheuen Sonnenlicht und Knoblauch. Kreuze, Pentagramme etc. helfen nicht gegen sie; das ist nur eine Legende. Vampire sind ziemlich intelligent und haben einen eigenen Willen, wenn er auch von Blutgier bestimmt ist.

KOBOLD

Punktwert: 4
Stufe: -
Lebensenergie: 8
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 15
Paradewert: 10

Darstellung:
Farbe: d-grün

Man solte sich nicht von ihrer Größe täuschen lassen; die nur etwa einen halben Meter großen Kobolde sind sehr gefährliche Gegner, die man zum Glück nur in tiefsten Höhlen antreffen kann. Viele haben durch sie schon ihr Leben lassen müssen, aber nicht wegen ihrer Kraft, sondern wegen ihrer großen Flinkheit und ihrer ungeheuren Gefräßigkeit. Kobolde stehlen und verzehren die Nahrungsvoräte ihrer Opfer, noch während sie mit ihnen kämpfen. An Gold und Ausrüstung sind sie nicht interessiert. Die Ausgeplünderten schaffen dann oft den Rückweg aus den Tiefen der Gewölbe nicht mehr und verhungern unterwegs elend.

TROLL

Punktwert: 12
Stufe: 6
Lebensenergie: 20
Trefferpunkte: 12
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 8
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Trolle gehören zu den menschenähnlichen Monstern. Sie werden bis zu vier Meter groß und sind von äußerst grobknochigem Körperbau. Sie hüllen sich gern in schwere Tierfelle. Trolle sind Allesfresser, denen man eine erstaunliche Naschhaftigkeit nachsagt. Sie sind oft übellaunig, aber sie haben einen gewissen Sinn für Humor und finden Spaß an derben Scherzen. Sie sind intelligent genug, einer vernünftigen Argumentation zu folgen, aber sie sind auch dickköpfig und reizbar. Mitleid ist ihnen fremd.

Es hat überhaupt keinen Sinn mit einem Troll zu verhandeln, wenn er wütend ist. Es gibt verschiedene Arten. Bergtroll, Waldtroll und Höhlentroll verraten ihren Lebensraum in ihrem Namen. Besonders bemerkenswert ist der Steintroll, ein naher Verwandter des Höhlentrolls. Gerät er in direktes Sonnenlicht, erstarrt er zu Stein und bricht in Stücke, ähnlich den Untoten, die zu Staub zerfallen. Ein Verwandter des Waldtrolls ist der Brückentroll. Er lauert unter Brücken, Stegen, etc. und überfällt überraschend jeden, der über sie geht (auch Dich, egal welche Stufe Du erreicht hast). Als Waffe verwenden Trolle für gewöhnlich große Äxte, von denen sie meist einen reichlichen Vorrat mit sich herumschleppen, und die sie recht geschickt werfen können.

WERWOLF

Punktwert: 9
Stufe: 7
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 11
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 9
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: braun

Werwölfe – oder Lykanthropen – sind Monster, die zwar nicht direkt untot sind, ihrer Eigenschaften wegen aber den Untoten zuzurechnen sind. Bei Nacht – in dieser Welt ist sozusagen immer Nacht – verwandeln sie sich in große Wölfe, die alles töten, was ihnen begegnet. Der Biß dieses Ungeheuers ist giftig. Wer nicht durch das Untier selbst, sondern durch das Gift stirbt, wird selbst zum Werwolf.

MUMIE

Punktwert: 10
Stufe: 8
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 13
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 7
Paradewert: 7

Darstellung:
Farbe: weiß

Diese untoten Monster sind Leichname, die durch Einbalsamierung und Bandagen vor dem Verfall bewahrt und durch einen mächtigen Zauber zum Leben erweckt wurden. Sie können leicht über zwei Meter groß sein und sind sehr kräftig. Sie kennen – außer vor dem Feuer – keine Furcht, sind aber nicht besonders intelligent.

POLYPENPFLANZE

Punktwert: 12
Stufe: -
Lebensenergie: 30
Trefferpunkte: 5
Rüstungsschutz: 4
Attackewert: 8
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: d-grün

Diese Monsterpflanze ist eng mit dem Nesselbaum verwandt, aber seßhaft. Sie verträgt kein Licht und wächst daher nur in den tiefsten Verliesen. Sie sieht aus wie ein halbzerfallener Baumstumpf, aber plötzlich können ihre Tentakel hervorschnellen und das Opfer festhalten. Nesselzellen lähmen es. Die Pflanze läßt ihr Opfer erst los, wenn es tot ist. Dann lebt sie vom verfaulenden Fleisch.

HÖHLENSCHRAT

Punktwert: 10
Stufe: 9
Lebensenergie: 18
Trefferpunkte: 13
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 11
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: h-grau

Dieses Monster ist eng mit dem Waldschrat verwand, ist aber kräftiger als dieser. Es lebt in Höhlen und im Gebirge. Ein regungsloser Höhlenschrat, der sich zusammenkauert oder in einer Nische steht, fällt durch seine graue, rissige Haut zwischen den Felsen kaum auf. Höhlenschrate können recht treffsicher faustgroße Steine schleudern.

KRIECHENDES AUGE

Punktwert: 8
Stufe: -
Lebensenergie: 25
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 9
Paradewert: 0

Darstellung:
Farbe: türkis

Dies ist ein besonders scheußliches Ungeheuer. Es sieht wie ein riesiger Augapfel aus, der auf dem Rücken einer unförmigen Schnecke sitzt. Sein hypnotischer Blick betäubt seine Opfer, die dann von einem verdauenden Schleim umhüllt werden. Das Monster braucht viel Feuchtigkeit und lebt deshalb nur in tiefen Höhlen.

JUNGDRACHE

Punktwert: 16
Stufe: 9
Lebensenergie: 25
Trefferpunkte: 18
Rüstungsschutz: 5
Attackewert: 16
Paradewert: 9

Darstellung:
Farbe: h-grün

Wie der Name schon sagt, sind diese Monster noch nicht ganz ausgewachsene Drachen. Ihre Haut ist noch nicht so hart, ihre Vitalität noch nicht so hoch und ihr Feuer noch nicht so heiß wie bei einem erwachsenen Untier. Sie können allerdings bereits fliegen und Flammen speien. Die recht intelligenten Fleischfresser leben in Höhlen oder auf großen Bäumen und horten alles, was blinkt und glitzert.

MINOTAURUS

Punktwert: 15
Stufe: -
Lebensenergie: 25
Trefferpunkte: 18
Rüstungsschutz: 3
Attackewert: 13
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Ein Monster wie aus einem Alptraum ist diese fast drei Meter große Mischung aus einem Menschen und einem Stier. Lange, spitze Hörner, ein scharfes Gebiß und schwere Hufe sind die Waffen dieses starken Geschöpfes, das auch Menschenfleisch nicht verschmäht. Zum Glück begegnet man ihm nur in den tiefsten Höhlen.

ZWEIHAUPT

Punktwert: 14
Stufe: 10
Lebensenergie: 25
Trefferpunkte: 16
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 7
Paradewert: 4

Darstellung:
Farbe: weiß

Dieses Ungeheuer ist eine Mischung zwischen Riese und Oger, allerdings mit zwei Köpfen. Den vier Augen dieser fünf Meter großen Ausgeburt der Hölle entgeht kaum eine Bewegung. Die beiden - immer hungrigen - Mäuler machen auch vor Menschenfleisch nicht halt. Sie sind immer schlecht gelaunt, und die beiden Köpfe haben fast ständig Streit miteinander. Sie sind ziemlich einfältig und benutzen keine Waffen. Sie verstehen es aber ausgezeichnet, mehr als kopfgroße Steine weit zu schleudern.

LEBENDE STATUE

Punktwert: 12
Stufe: –
Lebensenergie: 18
Trefferpunkte: 10
Rüstungsschutz: 6
Attackewert: 8
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Manche Magier beherrschen die Kunst, steinerne Statuen zum Leben zu erwecken. Ihr harter Körper macht sie zu nur schwer zu besiegenden Gegnern. Da der Zauber nur im Dunkeln funktioniert, kann man diese Monster nur in tiefen Gewölben antreffen.

ZAUBERER

Punktwert: 16
Stufe: 10
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 0
Attackewert: 10
Paradewert: 5

Darstellung:
Farbe: weiß

Nicht alle Magier folgen den Wegen des Guten – es gibt ebenso die Schergen des Bösen. Sie sind zwar normalerweise Menschen, sind aber dem Bösen verfallen und deshalb den Monstern zuzurechnen. Sie arbeiten gern mit anderen Monstern, vor allem Piraten, zusammen. Da sie körperlich recht schwach sind, halten sie sich im Hintergrund und wenden ihre unheilvolle Magie auf den Feind an. Sie können magische Geschosse schleudern und den Gegner durch einen Zauberbann betäuben.

DÄMON

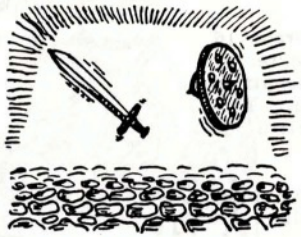
Punktwert: 16
Stufe: 11
Lebensenergie: 18
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 1
Attackewert: 14
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: d-rot

Dämonen sind Monster aus anderen Dimensionen von verschiedenster Gestalt. Meist sind sie geflügelt und ihr Anblick läßt das Blut in den Adern gefrieren. Sie können magische Geschosse schleudern und ihre Gegner mit einem betäubenden Bann belegen. Dämonen sind bekannt dafür, daß sie ihre Opfer quälen, bevor sie sie töten.

PHANTOM

Punktwert: 8
Stufe: -
Lebensenergie: 16
Trefferpunkte: 8
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 12
Paradewert: 12



Darstellung:
Farbe: weiß?

Früher hielt man diese Monster für Geister, aber sie sind stofflich und können besiegt werden. Sie sind zwar unsichtbar, verraten ihre Position aber manchmal durch die Waffen, die sie tragen. Über ihr wirkliches Aussehen weiß man nichts, sie bleiben auch nach dem Tode unsichtbar. Phantome vertragen kein Tageslicht und können nur im Dunkeln existieren. Man munkelt, daß der Erzdämon Phantome erzeugt, die wesentlich stärker sein sollen...

FEUERECHSE

Punktwert: 12
Stufe: 13
Lebensenergie: 30
Trefferpunkte: 20
Rüstungsschutz: 4
Attackewert: 7
Paradewert: 5

Darstellung:
Farbe: h-rot

Diese fliegenden Reptilmonster sind nahe Verwandte der Drachen. Sie stammen jedoch nicht vom Bösen, sondern sind eine Züchtung des Feuerdämons Fulgar, dem sie als Reittiere, Soldaten und Boten dienen. Feuerechsen sind flugfähig und können auch Flammen speien. Eine feuerrote Schuppenhaut bedeckt sie, aber es soll auch ein Albino geben. Leider hat Fulgar, der in einer Burg im Nordosten des Landes lebt, scheinbar nichts dagegen, daß seine Echsen Streifzüge durch das Land unternehmen, dabei gelegentlich Vieh rauben und in letzter Zeit unter dem unheilvollen Einfluß des Bösen auch Menschen angreifen.

ZYKLOP

Punktwert: 16
Stufe: 13
Lebensenergie: 30
Trefferpunkte: 22
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 7
Paradewert: 4

Darstellung:
Farbe: weiß

Diese menschenähnlichen Monster werden bis zu sechs Meter groß. Sie haben nur ein einziges, handtellergroßes Auge mitten auf der Stirn. Ihre bronzefarbenen, muskulösen Körper bedecken sie nur mit einem Lendenschurz. Sie sind Allesfresser und verschmähen auch Menschenfleisch nicht. Sie sind recht intelligent, manche züchten sogar Schafe für den Eigenbedarf. Zyklopen sind ausgezeichnete Schmiede. Die Waffen, die sie in ihren unterirdischen Werkstätten anfertigen, sind begehrt, denn man sagt ihnen magische Kräfte nach. Trotz ihrer riesigen Hände verstehen es die Zyklopen, auch feinste und zierlichste Stücke kunstvoll zu schmieden.

Allerdings trennen sie sich nie freiwillig von ihnen, und so sind Zyklopenwaffen äußerst selten. Zyklopen dulden keine Fremden in ihren Höhlen und sind unberechenbar und grausam. Sie können mit ungeheurer Kraft riesige Felsbrocken schleudern. Da sie mit ihrem einzigen Auge Entfernungen jedoch nur schlecht abschätzen können, sind sie nicht sehr treffsicher, was sich in ihrem niedrigen Attackewert wiederspiegelt.

BALROG

Punktwert: 18
Stufe: 14
Lebensenergie: 24
Trefferpunkte: 25
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 14
Paradewert: 10

Darstellung:
Farbe: h-grau

Der Anblick, den diese alptraumhaften Monster bieten, ist fürchterlich. Sie werden gut drei Meter groß, haben einen fellbedeckten, gedrungenen Körper, zwei Arme und Beine mit kräftigen Klauen, ein häßliches Raubtiergesicht mit scharfen Reißzähnen und spitzen Ohren und zwei lederne Schwingen auf dem Rücken. Sie können über kurze Strecken fliegen und sind magiebegabt. Sie können einen Gegner durch einen Zauberbann einschläfern. Als Waffen genügen ihnen ihre Klauen und Zähne. Sie fressen gelegentlich auch Menschen.

HYDRA

Punktwert: 20
Stufe: 14
Lebensenergie: 28
Trefferpunkte: 22
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 16
Paradewert: 6

Darstellung:
Farbe: h-grün

Diese Monster sind entfernte Verwandte der Drachen. Sie müssen einmal von einem wahnsinnigen Magier gezüchtet worden sein, der ein Faible für die Zahl drei hatte. Auf dem walzenförmigen Rumpf sitzen drei Köpfe auf langen Hälsen, ein Erbteil des Riesenlindwurms – aber mit jeweils drei Augen. Auf ihren drei kuzen Beinen läuft die amphibisch lebende Hydra ziemlich wackelig. Sie stützt sich deshalb beim Gehen mit ihrem – natürlich – dreigespaltenem Schwanz am Boden ab. Sie kann auch drei verschiedene Waffen einsetzen. Sie speit ihren Gegnern Feuer, Gift oder ein betäubendes Gas sehr treffsicher entgegen.

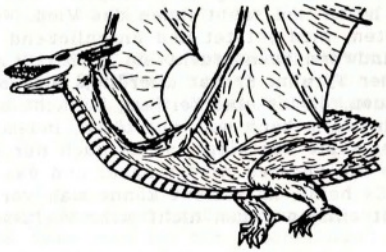
RIESE

Punktwert: 20
Stufe: 15
Lebensenergie: 40
Trefferpunkte: 25
Rüstungsschutz: 2
Attackewert: 10
Paradewert: 8

Darstellung:
Farbe: weiß

Dieses Monster sieht wie ein gigantischer Mensch aus, trägt aber primitive Züge. Riesen werden etwa zehn Meter groß, es sind aber auch schon über zwölf Meter große Exemplare gesehen worden. Meist tragen sie nur einen Lendenschurz. Um ihren hohen Nahrungsbedarf zu decken, verschlingen sie alles, was sie bekommen können - manchmal auch Menschen. Sie haben ein schlichtes Gemüt und sind sehr reizbar. Waffen benutzen sie nicht, denn es gibt keine, die groß genug für sie wären, aber sie können metergroße Felsbrocken ziemlich weit schleudern.

DRACHE



Punktwert: 24
Stufe: 15
Lebensenergie: 40
Trefferpunkte: 30
Rüstungsschutz: 6
Attackewert: 16
Paradewert: 12

Darstellung:
Farbe: h-grün

Diese Reptilien werden sehr groß, können fliegen und Feuer speien. Ihre dicke Schuppenhaut, ihre Zähigkeit und ihre große Kraft machen sie zu den gefährlichsten Monstern, die es gibt. Sie sind reine Fleischfresser und mögen auch Menschenfleisch. Das Geheimnis ihres Feueratems besteht darin, daß sie mit ihren kräftigen Kiefern in vulkanischen Gegenden schwefel- und phosphorhaltiges Gestein zermalmen und in einen besonderen Teil ihres Magens verschlucken. Bläht sich der Drache zum Feuerspeien auf, werden im Magen bestimmte Säuren gebildet, die zusammen mit dem Schwefel und dem Phosphor Gase bilden, die sich beim Ausstoßen im Sauerstoff der Luft entzünden. Das Feuer entsteht dann vor ihrem Maul; es ist ein Irrtum zu glauben, daß es in dem Drachen selbst brenne. Ein großer Drache kann Flammenwolken produzieren, die so heiß sind, daß Metall schmilzt. Die ausgelaugte Gesteinsschlacke wandert in den normalen Magen, wo sie - ähnlich wie bei den Vögeln, die ja eng mit den Reptilien verwandt sind - bei der Verdauung hilft und schließlich ausgeschieden wird.

RIESENLINDWURM

Punktwert: 200
Stufe: -

Werte je Kopf:
Lebensenergie: 100
Trefferpunkte: 15
Rüstungsschutz: 7
Attackewert: 15
Paradewert: 12

Es gibt in diesem Land nur ein Exemplar dieser größten und grausamsten aller Drachen. Allein sein Rumpf ist mehr als doppelt so groß wie ein ausgewachsener Elefant. Sein Körper ist von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache (die Hydra ist kein echter Drache) drei Hälse und drei Köpfe, von denen jeder noch stärker ist, als ein normaler Drache. Er haust in einer Gebirgshöhle östlich der Wüste Öd. Seinen sechs Augen entgeht nichts, was sich in seiner Umgebung abspielt. Oft stößt er auf die Felder der Bauern herab und raubt ihnen das Vieh. Wer es wagt, gegen ihn anzutreten, wird getötet und anschließend sein Dorf vernichtet. Der Riesenlindwurm beansprucht ein großes Revier und herrscht darin als grausamer Tyrann. Er hat allerdings eine seltsame Vorliebe für schöne Jungfrauen, die er eine Zeitlang bewacht und schließlich frißt. Einen Riesenlindwurm kann man nur töten, indem man ihm innerhalb kurzer Zeit alle drei Köpfe abschlägt. Sollte auch nur ein Kopf am Leben bleiben, wachsen die anderen wieder nach, und das Untier nimmt fürchterliche Rache. Es heißt, im Moment könne man vor ihm sicher sein, da er seinen Hort seit einigen Tagen nicht mehr verlasse - aus gutem Grund...

6. Die Ausrüstung

6.1 Die Waffen

6.1.1 Erklärung der Werte

Sie sind bei den Waffenschmieden erhältlich. Es gibt verschiedene Waffenarten von unterschiedlicher Beschaffenheit, Wirkung und Preis.

In der folgenden Aufstellung bedeuten die hinter dem Namen stehenden Werte (Abkürzungen), die hier genannten Eigenschaften:

TREFFER-WIRKUNG ist die Anzahl der Trefferpunkte, die ein durchschnittlich kräftiger Krieger mit dieser Waffe maximal erreichen, sprich: welchen Schaden er beim Gegner verursachen kann. Natürlich schlägt man nicht jedesmal gleich kräftig zu. Der Durchschnittstreffer liegt bei etwa zwei Dritteln des angegebenen Wertes.

Die GESCHICKLICHKEIT ist ein Index dafür, wie groß Deine eigene Geschicklichkeit sein muß, damit Du überhaupt mit dieser Waffe umgehen kannst; ein Bogen ist ja schwieriger zu handhaben als ein Messer.

Der MITTLERER PREIS schließlich gibt Dir eine Vorstellung davon, wie teuer eine solche Waffe in etwa ist. Der Preis richtet sich dann aber auch nach Deinem Verhandlungsgeschick, bzw. Deinem Charismawert.

6.1.2 Einhandwaffen

Dies sind Waffen für die man nur eine Hand benötigt, um sie zu führen. Benutzt man eine Einhandwaffe, kann man mit der anderen Hand einen Schild führen. Wählst Du also eine Einhandwaffe, so nimmst Du automatisch den jeweils besten Schild in Deinem Besitz zu Erhöhung Deines Schutzes hinzu. Leider können mit Einhandwaffen und der Kraft von nur einem Arm keine sehr wuchtigen Hiebe geführt werden.

HÄNDE

Treffer-Wirkung: 4

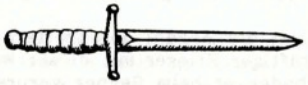
Deine natürlichen Waffen, die Du benutzen mußt, wenn Du keine andere Waffe besitzt. Fausthiebe, Tritte, Handkantenschläge oder auch ein leichter Knüppel sind allerdings nicht sehr effektiv. Natürlich kannst Du sie nicht kaufen; Du hast sie ja sowieso. Da Du außerdem einen Schild benutzen kannst, seien sie hier der Vollständigkeit halber unter den Einhandwaffen erwähnt.

MESSER

Treffer-Wirkung: 5
Geschicklichkeit: 4
Mittlerer Preis: 8

Ein Holzgriff und eine zwanzig Zentimeter lange, dünne Stahlklinge lassen das Kampfmesser eher eine provisorische, aber immerhin billige, Ersatzwaffe sein.

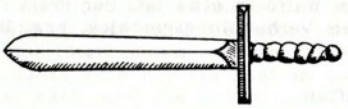
DOLCH



Treffer-Wirkung: 6
Geschicklichkeit: 6
Mittlerer Preis: 15

Dreißig Zentimeter kräftigen, verzierten Stahls zeichnen die Klinge des schweren Dolches aus, der, beidseitig scharf geschliffen, eine gute Waffe für den Anfänger ist.

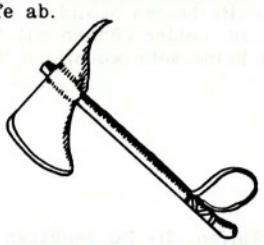
KURZSCHWERT



Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 7
Mittlerer Preis: 25

Einen halben Meter mißt die breite Klinge des üblichen Kurzschwertes, bevor sie in einer scharfen Spitze endet. Ein handlicher Griff mit einem verzierten Heft runden das Aussehen dieser noch recht leichten und bequem zu tragenden Waffe ab.

HANDBEIL



Treffer-Wirkung: 8
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 40

Auf einer Seite ein scharfes, schweres Axtblatt, auf der anderen ein langer, spitzer Dorn, so sitzt die Klinge des Handbeils auf einem, einen halben Meter langen Stiel, der oben ein kleines Stück aus der Metallschlaufe herausragt. Wuchtige Hiebe kann man mit dem Handbeil führen, doch leider ist diese Waffe etwas unhandlich und nicht sehr wendig.

SCHWERT

Treffer-Wirkung: 9
Geschicklichkeit: 9
Mittlerer Preis: 100

Die Waffe eines wahren Kämpfers. Über einen Meter lang ist der tödliche, blau schimmernde Stahl, der jeden Gegner das Fürchten lehrt.

MORGENSTERN

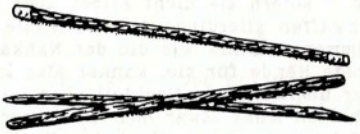
Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: 150

Auf einem vier Zentimeter dicken und fast einen Meter langen Holzstab thront eine dicke, schwere Eisenkugel, die zumeist mit spitzen Stacheln besetzt ist. Der Morgenstern ist als gefährlicher Zerschmetterer von Schädeln zu trauriger Berühmtheit gelangt. Mann kann sehr wuchtige Hiebe mit ihm führen, aber die Waffe ist auch ziemlich schwer und träge.

6.1.3 Zweihandwaffen

Diese Waffen sind sehr groß und sehr schwer und müssen daher, wie der Name schon sagt, mit beiden Händen geführt werden. Daher kann man sie nicht gleichzeitig mit einem Schild benutzen, aber diesen Nachteil machen sie durch ihre große Schlagkraft wett.

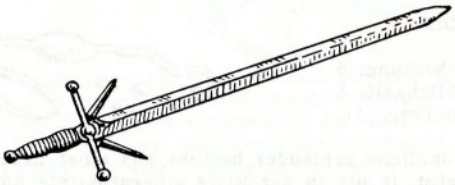
KAMPFSTAB



Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 15

Ein fast zwei Meter langer, aus Eisenholz geschnitzter, manchmal beidseitig spitzer Stab, der als Waffe (z.B. Kendo-Technik) besser geeignet ist als er auf den ersten Blick zu sein scheint. Er ist preiswert, stabil und hält auch Schwerthieben stand. Eine bevozugte Anfängerwaffe.

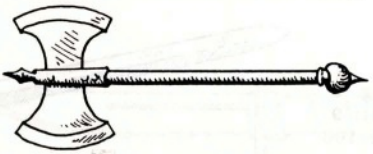
BASTARDSCHWERT



Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: 120

Eineinhalb Meter lang ist die Klinge dieses schweren Breitschwertes, das auch in den Händen eines Unbedarften beträchtlichen Schaden anrichten kann.

STREITAXT



Treffer-Wirkung: 11
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: 175

Die große Barbarenstreitaxt besitzt eine sehr schwere Zwillingsschneide an einem, über einen Meter langen Holzstiel. Um das Gewicht der Klinge auszugleichen, befindet sich am anderen Ende des Schaftes eine Eisenkugel, damit die Axt schnell und gut balanciert geführt werden kann. Die Waffe ist sehr schwer, kann aber von einem kräftigen Krieger recht geschickt gehandhabt werden.

ZWEIHÄNDER

Treffer-Wirkung: 12
Geschicklichkeit: 13
Mittlerer Preis: 250

Die Spitze dieses ungeheuer schweren, mannshohen Schwertes zieren zusätzlich zwei seitlich ausladende Klingen. Es ist die schwerste, noch für Menschen geeignete Waffe, die nur mit großer Kraft geführt werden kann und mit ihrer Trägheit dem Kämpfer einiges an Geschick abverlangt.

6.1.4 Fernwaffen

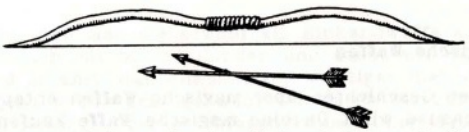
Dies sind Schuß- oder Wurfwaffen. Mit ihnen kannst Du herannahende Gegner schon auf große Entfernung attackieren, ohne daß sie Dir etwas anhaben können - sofern sie nicht selbst über Fernwaffen verfügen. Für Dich haben Fernwaffen allerdings drei Nachteile. Zum einen ist ihre Wirkung nicht immer so stark wie die der Nahkampfwaffen. Zum anderen benötigst Du beide Hände für sie, kannst also keinen Schild mitbenutzen. Der überwiegende Nachteil aber ist, daß Du sie nach jedem Schuß erst nachladen mußt. Zwar hast Du immer genug Munition (d.h. Steine, Pfeile, Bolzen etc. - es gibt keine Feuerwaffen!), aber das Laden (z.B. das Spannen eines Bogens, nachdem erst ein Pfeil aufgelegt wurde) kostet Dich einen ganzen Kampfzug Zeit, so daß Du nur bei jedem zweiten Zug schießen kannst.

SCHLEUDER

Treffer-Wirkung: 5
Geschicklichkeit: 8
Mittlerer Preis: 25

Die gewöhnliche Schleuder besteht aus einer Lederschnur, die doppelt gelegt wird. In die in der Mitte eingearbeitete Kappe wird ein Stein oder eine Stahlkugel eingelegt, die Schleuder herumgewirbelt, im richtigen Moment ein Ende losgelassen, und das Projektil fliegt mit ziemlicher Wucht los. Ihre Einfachheit macht diese Waffe so billig.

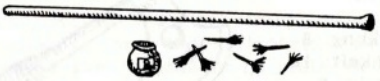
KURZBOGEN



Treffer-Wirkung: 7
Geschicklichkeit: 9
Mittlerer Preis: 80

Der Kurz- oder Jagdbogen wird aus bestem Zedernholz geschnitzt, mit Ornamenten geschmückt und seine Enden mit Eisen- oder Hornkappen verziert. Die straff gespannte Sehne verleiht den Pfeilen eine hohe Geschwindigkeit.

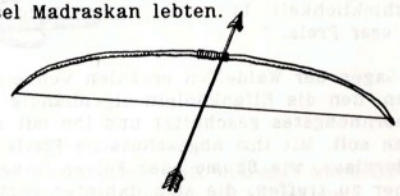
BLASROHR



Treffer-Wirkung: 0
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: ?

Das Blasrohr sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt, denn es ist nirgendwo zu kaufen. Diese Waffe ist illegal, ihr Verkauf ist verboten worden, und ihr Besitz ist strafbar. Diesen Befehl gab der König auf Grund der Heimtücke und der furchtbaren Wirkung dieser lautlosen Waffe. Die mit ihr abgeschossenen, kleinen Dornen verursachen zwar keine großen Wunden, doch das scheußliche Gift, mit denen sie behandelt sind, verursacht einen qualvollen Tod. Ursprünglich war das Blasrohr die Waffe der inzwischen ausgerotteten Iacari-Kopfjäger, die auf der Insel Madraskan lebten.

LANGBOGEN



Treffer-Wirkung: 9
Geschicklichkeit: 11
Mittlerer Preis: 200

Dies ist die größere, schlankere Version des Kurzbogens, deren etwas längere und schwerere Pfeile eine noch stärkere Trefferwirkung erzielen. Es ist die bevorzugte Waffe der Elfen.

ARMBRUST

Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 12
Mittlerer Preis: 400

Die Armbrust stellt eine Innovation dar, die erst vor wenigen Jahren erfunden wurde, und die sich bereits großer Beliebtheit erfreut, aber auch sehr teuer ist. Sie ist eine wahre Schußwaffe. Der schwere Stahlbolzen, der mit großer Wucht von der kuzen Sehne schnellt, vermag selbst einen rasenden Troll aufzuhalten. Sie wird zumeist aus Mahagoniholz geschnitzt, und mit metallenen Einlegearbeiten an den Seiten des hölzernen Schaftes verziert. Der Bogen ist metallverstärkt, und Spannvorrichtung und Abzug bestehen ebenfalls aus Metall. Die Armbrust ist zwar schwer, aber ihre Visireinrichtung ermöglicht sehr präzise Schüsse auch auf größere Entfernung.

6.1.5 Magische Waffen

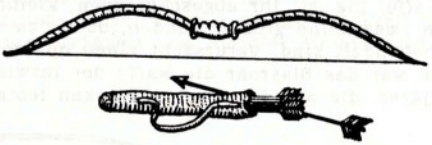
Die meisten Geschichten über magische Waffen entspringen Legenden, bei keinem Schmied wirst Du eine magische Waffe kaufen können (manche behaupten es zu Werbezwecken trotzdem). Da die dunkle Dimension aber ein Land der Legenden und der Magie ist, seien die drei bekanntesten Zauberwaffen hier trotzdem erwähnt.

MAGISCHE AXT

Treffer-Wirkung: 8
Geschicklichkeit: 10
Mittlerer Preis: ?

Diese von Zwergen tief unter der Erde geschmiedete Wurfaxt soll der Legende nach die magische Eigenschaft haben, nach einem Wurf in die Hand ihres Trägers zurückzukehren. Sie sei die einzige Fernwaffe, die man in jedem Kampfzug einsetzen könne.

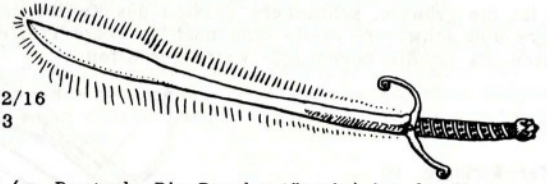
ELBENBOGEN



Treffer-Wirkung: 10
Geschicklichkeit: 11
Mittlerer Preis: ?

Die Sagen der Waldelfen erzählen von einem wunderbaren, magischen Bogen, den die Elfenkönigin eigenhändig aus dem Horn eines übergroßen Einhornhengstes geschnitzt und ihn mit magischen Fähigkeiten versehen haben soll. Mit ihm abgeschossene Pfeile besäßen die Eigenschaft, alle Hindernisse, wie Bäume oder Felsen unversehrt zu durchdringen und auch Gegner zu treffen, die sich dahinter verbergen.

ZAUBERSCHWINGE



Treffer-Wirkung: 12/16
Geschicklichkeit: 13
Mittlerer Preis: ?

"Sicaria Draconem" (zu Deutsch: Die Drachentöterin) ist der Name dieser seit langem verschollenen, edelsten aller Klingen. Der Legende nach sei sie von einem blinden Zyklopen aus reinstem Gold in glutflüssiger Lava geschmiedet und in Drachenblut gehärtet worden. Die Zaubermeister beider Zirkel hätten sie dabei mit einer unwahrscheinlich starken Macht versehen. Einen Meter zwanzig sei die schimmernde, einschneidige Klinge lang, die an ein Samuraischwert mit verbreiterter Spitze erinnere. Sie sei unwahrscheinlich hart und scharf und wirkungsvoller als alle anderen Waffen. Es heißt, sie könne selbst die Schuppenhaut eines Riesenlindwurms durchdringen.

Dabei sei sie so leicht, daß man sie sowohl als Einhandwaffe zusammen mit einem Schild, als auch mit beiden Händen und damit mit mehr Wucht führen könne. Es wird erzählt, daß ein einziger kräftiger Hieb dieser Waffe, die einen singenden Ton erzeuge wenn sie durch die Luft schneide, sogar einen riesigen Oger erschlagen könne. Über ihren Verbleib ist allerdings nichts bekannt.

6.2 Die Rüstungen

Man bekommt sie beim Rüstungsmacher. Es gibt verschiedene Rüstungen. Sie unterscheiden sich vor allem in ihrer Beschaffenheit, dem Schutz, den sie ihrem Träger bieten und ganz besonders im Preis. In der folgenden Aufzählung bedeuten die abgekürzt hinter dem Namen stehenden Werte die hier genannten Eigenschaften:

Der SCHUTZFAKTOR ist die Anzahl der Trefferpunkte eines Hiebes, den die Rüstung auffängt.

Das EIGENGEWICHT gibt an, wieviel die Rüstung wiegt, bzw. wieviel Kraft Du besitzen mußt, um sie tragen zu können.

Der MITTL. PREIS gibt Dir eine ungefähre Kosteneinschätzung. Hochwertige Rüstungen werden nach Maß gefertigt und sind entsprechend teuer.

KLEIDUNG

Schutzfaktor: 0

Die Kleidung, die Du trägst, wenn Du in diese Welt kommst. Nach und nach tauschst Du sie zwar wegen Verschleiß gegen einheimische Kleidung, die jedoch ähnlich ist und Dir ebenfalls keinerlei Schutz bietet. Kleidung mußt Du nicht kaufen; Du hast sie bereits, und der geringe Preis für Neueinkleidungen fällt nicht ins Gewicht. Kleidung sei hier nur erwähnt, weil sie das ist, was Du ohne Rüstung trägst.

WAFFENROCK

Schutzfaktor: 1
Eigengewicht: 7
Mittl. Preis: 40

Ein wattierter Waffenrock ist meist alles, was sich ein Anfänger leisten kann. Er bietet zwar kaum Schutz, ist aber billig, leicht und warm. Die Schultern und die Oberseiten der Arme sind besonders dick gepolstert.

LEDERRÜSTUNG

Schutzfaktor: 2
Eigengewicht: 8
Mittl. Preis: 100

Der gebräuchlichste Schutz aus hartem Leder für die Panzerung und weichem für die Nähte und Gelenkstellen. Sie ist noch recht leicht und nicht allzu teuer.

KETTENHEMD

Schutzfaktor: 3
Eigengewicht: 10
Mittl. Preis: 200

Ein schweres Kettenhemd einige Zeit lang zu tragen ist recht anstrengend. Dafür schützt es seinen Träger schon ganz gut und bleibt dabei sehr beweglich. Es wird aus bestem Stahl geflochten, mit doppelter Dicke an Schultern, Armen und Rücken.

SCHUPPENPANZER

Schutzfaktor: 4
Eigengewicht: 12
Mittl. Preis: 500

Bewegliche Metallplättchen, schuppenähnlich angeordnet, überlappen sich und schützen so den Körper des Trägers ausgezeichnet, wobei er noch relativ beweglich bleibt. Leider ist der Schuppenpanzer recht schwer und umständlich zu reinigen und wird deshalb nicht häufig verlangt.

RITTERRÜSTUNG

Schutzfaktor: 5
Eigengewicht: 14
Mittl. Preis: 1000

Das beste, was die Schmiedekunst der Rüstungsmacher hervorbringt. Hochwertiger Stahl umschließt den Körper des Trägers wie eine zweite Haut und bewahrt ihn äußerst wirkungsvoll vor Verletzungen. Eine Ritterrüstung muß sehr sorgfältig nach Maß angefertigt werden und ist deshalb entsprechend teuer. Sie ist außerdem so schwer, daß nur die stärksten Krieger sie überhaupt tragen können.

MAGISCHE RÜSTUNG

Schutzfaktor: 7
Eigengewicht: 16
Mittl. Preis: ?

Es gibt eine Legende, nach der einmal eine Rüstung aus den Schuppen eines Riesenlindwurms gefertigt wurde, der magische Kräfte nachgesagt werden, und die der einzige einigermaßene Schutz gegen das Feuer eines solchen Untiers sei. Aber das ist lange her, und Du wirst sie bestimmt nicht irgendwo in einem Geschäft ausgestellt finden.

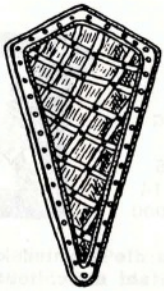
6.3 Die Schilde

Ein Schild kann zusammen mit einer Einhandwaffe benutzt werden, wobei er dann zusätzlich Trefferpunkte auffängt. Es gelten die gleichen Werte wie für die Rüstungen, nur das Gewicht ist relativ unbedeutend.

KLEINER SCHILD

Schutzfaktor: 1
Mittl. Preis: 40

Er ist rund mit einem Durchmesser von etwas über einem halben Meter und aus Hartholz gemacht. Meist ist er bunt bemalt.



GROSSER SCHILD

Schutzfaktor: 2
Mittl. Preis: 100

Er hat die typische Langschildform und ist etwa einen Meter lang. Er ist ebenfalls aus Holz, aber zusätzlich mit Eisen beschlagen.

6.4 Transportmittel

Du wirst Dich zwar normalerweise zu Fuß fortbewegen, aber ist das nicht zu unbequem und zu langsam? Außerdem kannst Du zu Fuß keine Inseln erreichen. Es gibt da aber zum Glück einige Möglichkeiten.

Pferde, die am weitesten verbreiteten Reittiere, werden in der Wüstenstadt Ackbah gezüchtet. Vielleicht solltest Du Dir gelegentlich einmal ein Pferd besorgen, denn Reiten ist doch bequemer als Laufen, und mit einem Pferd kannst Du Deinen Gegnern doppelt so schnell wie zu Fuß davongaloppieren.

Einhörner werden zu Reitzwecken von den Elfen gezüchtet. Sie sollen noch schneller als Pferde sein, aber es erfordert großes Geschick, sie zu reiten. Die Elfen nehmen jedoch viel Gold für ein solches Tier und verkaufen es auch nicht an jeden. Leider gehen den gezähmten Tieren ihre magischen Fähigkeiten verloren, so daß sie Dir im Kampf nicht helfen können.

Eine Schiffswerft, in der auch Einmann-Boote gebaut werden, findest Du in der Hafenstadt Thorwal. Ein Schiff ist sehr teuer, aber es lohnt sich, auch einmal die Inseln zu besuchen. Du brauchst nicht besonders gut segeln zu können; die Boote fahren bei jedem Wind in jede geünschte Richtung (vor allem wenn Du ruderst). Falls Du kein Instrument zur Positionsbestimmung hast, können Dir die unterschiedlichen Wassertiefen als Navigationshilfe dienen. Du wirst Dich aber kaum auf dem Meer so sehr verirren, daß Du nicht mehr zurückfindest. Zu weit hinausfahren kannst Du nicht, dann kommst Du am anderen Ende des Kontinents wieder heraus. Dies ist ein Schutz, den die Götter uns zum Glück gegeben haben, und der uns davor bewahrt, vom Rand der Scheibe, die unsere Welt ja bekanntlich ist, herunterzufallen. Einige alte Druiden behaupten zwar, es liege daran, daß unsere Welt eine Kugel sei, aber auch solche Wirrköpfe muß es ja geben.

Die Wikingerboote aus Thorwal bieten außerdem noch eine nützliche Zusatzeinrichtung: sie haben ein kleines Katapult an Bord, mit dem man herannahende Feinde durch einen Hagel von Steinen vertreiben kann. Das Katapult hat eine Reichweite von drei Feldern. Seine Handhabung ist simpel, aber das Zielen erfordert einiges an Geschicklichkeit. Wer noch relativ ungeschickt ist, wird oft danebentreffen. Aber keine Angst, Dein Vorrat an Steinen geht schon nicht zu Ende. Sollten die von Land mitgebrachten Steine nicht mehr ausreichen, holst Du mit einem beschwerten Eimer und einem Seil einfach ein paar neue vom Meeresgrund. Du kannst also reichlich mit dem Katapult üben.

Dies waren alle erhältlichen Transportmittel. Sie sind zu Wasser und zu Land ganz brauchbar. Es wäre schön für Dich, wenn Du auch fliegen könntest, aber das bleibt wohl leider allein dem Dämonenfürsten Fulgar vorbehalten, der auf seinen geflügelten Feuerechsen reitet.

6.5 Sonstige Ausrüstung

FACKELN - Es ist ja nicht besonders hell in der Dunklen Dimension, aber falls Du einmal in absoluter Dunkelheit unterwegs bist, spenden Fackeln für eine gewisse Zeit Licht. Gute Pechfackeln sind relativ billig. Man erhält sie dort, wo Bergbau betrieben wird, vorzugsweise also bei den Zwergen.

LAMPE - Magische Lampen erfüllen den gleichen Zweck wie Fackeln. Sie sind zwar sehr teuer, verbrauchen sich aber nie und können immer wieder angezündet werden, falls sie ausgelöscht wurden. Sie sind zwar magisch, aber daran zu reiben wäre sinnlos - es wird kein Geist herauskommen. Es gibt sie dort, wo es auch Fackeln gibt.

NAVIGATIONSHILFEN - Es soll bei den Seefahrern ein Instrument geben, das sich "Sextant" nennt, und das einem die Orientierung erleichtern und angeblich die genaue Position verraten soll. Außerdem hört man hin und wieder Geschichten über seltsame Metallstücke, die immer nach Norden zeigen sollen. Wir wissen aber nichts genaues darüber.

Es mag noch verschiedene andere Hilfsmittel geben, aber die Geheimnisse darum werden streng gehütet, und wir konnten nichts weiter in Erfahrung bringen.

7. Der Kampf

Kommt es zu einem Kampfkonflikt mit einer Gruppe von Gegnern, wechselt das Szenario und zeigt nur noch Deine nähere Umgebung vergrößert mit Dir und Deinen Kontrahenten. Während eines Kampfes kannst Du fast alle normalen Aktionen durchführen, außer den zeitaufwendigen (siehe Kapitel "9. Die Bedienung"). Es hat aber auch keinen Sinn, zu versuchen, mit angreifenden Tieren oder Monstern zu verhandeln.

Während des Kampfes kannst Du jederzeit die Waffe wechseln, aber kein Gegner wird abwarten, bis Du mit dem Wechsel Deiner Rüstung fertig bist.

Solange die Feinde noch ein Stück weit entfernt sind, solltest Du bereits versuchen, sie mit Fernwaffen oder Zaubersprüchen unschädlich zu machen, bevor Du zu einer der effektiveren Nahkampfwaffen greifst.

In jedem Fall mußt Du, um einen Treffer zu landen, den Gegner attackieren. Du kannst dabei nur in die vier Himmelsrichtungen zielen; diagonale oder halbschräge Angriffsrichtungen sind nicht möglich. Du mußt Dich also erst in die richtige Position begeben.

In einem erbittert geführten Kampf trifft längst nicht jeder Pfeil oder Hieb. Gerade als Anfänger wirst Du oft stolpern, mit der Klinge an einem Hindernis hängen bleiben, die Entfernung falsch abschätzen oder schlicht danebentreffen. Je unerfahrener Du noch bist (also je geringer Dein Attacke-Wert) desto seltener wirst Du einen erfolgreichen Treffer landen können. Noch schwieriger ist es zunächst, einen Schlag des Gegners abzuwehren; also einen Hieb, der Dich treffen würde, zu parieren.

Führt jemand (für Dich und Deine Gegner gelten dabei die gleichen Regeln) einen Schlag, so entscheidet der Zufall ob man trifft. Jeder der Attacke-Punkte des Angreifers bedeutet eine Trefferwahrscheinlichkeit von fünf Prozent; beträgt Dein Attacke-Wert zehn, hast Du also genau eine 50%-ige Trefferchance. Ist der Zufallswert jedoch höher als der Attacke-Wert des Angreifers, geht der Hieb daneben.

Falls der Schlag treffen würde, kann der Gegner eine Parade versuchen. Fehlgegangene Attacken brauchen natürlich nicht pariert zu werden. Für das Gelingen der Parade gilt das gleiche in Bezug auf den Parade-Wert. Gelingt die Parade, ist der Schlag abgewehrt (das metallische Klingen der aufeinandertreffenden Schwerter, das wir aus Filmen kennen). Gelingt die Parade nicht, wird der Gegner getroffen. Manche Monster können sich nicht verteidigen; ihr Parade-Wert beträgt Null.

Es ist einleuchtend, daß Waffen, je nach ihrer Größe und Beschaffenheit, und auch Monster, je nach ihrer Art und Kraft, unterschiedliche Trefferwerte haben. Mit einem Schwert kann man mehr Schaden verursachen als mit einem Messer, und der Hieb eines Drachen ist furchtbarer als der eines Zombies. Andererseits wird nicht jeder Hieb mit derselben Waffe den gleichen Schaden anrichten. Das Ausmaß der Wirkung hängt vor allem davon ab, wo der Schlag den Gegner trifft und mit welcher Wucht er geführt wurde. Die in der Waffen- und Monstertabelle angegebenen Trefferpunkte sind Maxima; die im Kampf erzielten Trefferpunkte schwanken zwischen diesem Maximum und einem Drittel davon. Es kann also von einer durchschnittlichen Wirkung von etwa zwei Dritteln ausgegangen werden. Für Dich gibt es noch eine vorteilhafte Sonderregelung: Bist Du sehr stark, erzielen Deine Attacken wegen ihrer größeren Wucht zusätzliche Trefferpunkte (ab Stärke zwölf alle zwei Werte einen zusätzlichen Punkt).

Nun trägst Du vermutlich bald eine gute Rüstung, und Deine Gegner haben Felle, Schuppen etc. Dieser Rüstungsschutz soll die Kämpfer vor Schaden bewahren; er fängt Trefferpunkte auf. Der Rüstungsschutz-Wert ist gleichbedeutend mit der Anzahl der Trefferpunkte, die aufgefangen werden. Sonderregelung für Dich: Benutzt Du einen Schild, so fängt dieser noch zusätzlich Trefferpunkte auf.

Die Trefferpunkte abzüglich des Rüstungsschutzes ergeben die Schadenspunkte, die die Rüstung des Gegners durchschlagen; den Wert also, der direkt von dessen Lebensenergie abgezogen wird. Ganz aufgefangen werden kann aber nicht einmal der schwächste Hieb. Einen Schadenspunkt muß der Getroffene mindestens hinnehmen.

Danach ist der Gegner mit seiner Attacke an der Reihe - falls er noch lebt. Für Dich gelten bei einer Attacke zwei Sonderregelungen: Mit einer Wahrscheinlichkeit von zehn Prozent kannst Du einen "guten Treffer" landen, der wie ein normaler Hieb wirkt, aber so geschickt geführt wurde, daß der Gegner nicht in der Lage ist, ihn noch zu parieren. Mit einer Wahrscheinlichkeit von fünf Prozent kann Dir ein "Glückstreffer" gelingen. Dies ist ein "guter Treffer", der so glücklich plaziert wurde, daß er genau zwischen zwei Teile der Rüstung, in Schuppenzwischenräume oder sonstige empfindliche Stellen trifft, die Rüstung dem Gegner keinerlei Schutz bietet, und alle Trefferpunkte direkt von dessen Lebensenergie abgezogen werden.

Die Lebensenergie Deiner Gegner wird Dir zwar nicht angezeigt, wohl aber die Wirkung, die Deine Hiebe auf sie haben. Trägt der Gegner nur ein paar unbedeutende Schrammen davon, ist er "kaum angekratzt". Triffst Du ihn besser oder öfter, ist er "leicht verletzt" oder gar "verwundet". Ein Gegner, der "schwer verletzt" ist, wird Dir nicht mehr lange standhalten.

Ein Feind, dessen Lebensenergie sich bedrohlich der Null nähert, ist "auf der Flucht" und wird versuchen, sich davonzuschleppen und zu fliehen. Dabei wird er Dich nur noch sporadisch angreifen, falls Du ihn verfolgst. Triffst Du ihn so, daß seine Lebensenergie auf Null sinkt, hast Du ihn getötet.

Ein getöteter Gegner bedeutet für Dich Erfahrungspunkte in Höhe des in der Kreaturentabelle angegebenen Wertes. Aber nur getötete Monster werden Dir gutgeschrieben. Dabei ist noch einmal darauf hinzuweisen, daß Tiere nicht getötet, sondern nur in die Flucht geschlagen werden sollten. Tötest Du ein Tier, werden Dir die entsprechenden Punkte abgezogen, was Deine Kämpferkarriere verzögert.

Eine Besonderheit im Kampf ist noch das Gift. Hast Du einen Gegner durch einen Giftdorn oder einen magischen Fluch vergiftet, so wird ihm in jedem Kampfzug ein zufälliger Wert von eins bis zum Grad der Vergiftung von der Lebensenergie abgezogen. Stirbt ein Gegner durch Gift, gibt es wegen der Heimtücke deser Tötungsart nur die halben Erfahrungspunkte.

Wirst Du dagegen von einem giftigen Hieb, Biß, Stich etc. getroffen, entscheidet Deine Geschicklichkeit darüber, ob Du vergiftet wurdest oder dem Gift ausweichen konntest. Bemerkbar macht sich dieses Gift zum Glück erst nach dem Kampf.

Wirst Du während des Kampfes durch einen Zauberbann, einen Stich oder Gas betäubt, so schläfst Du solange, bis die Wirkung verflogen ist. Während dieser Zeit kannst Du nichts unternehmen. Aber Deine Gegner können es. Sie können auf Dich einschlagen, was Du natürlich nicht parieren kannst. Deine Rüstung schützt Dich aber noch. Leider kannst Du während Du bewußtlos bist, auch erneut betäubt werden, was Deine Ohnmacht verlängert.

Sind all Deine Gegner vertrieben oder getötet, hast Du den Kampf gewonnen. Monster tragen fast immer etwas Gold mit sich herum, welches dann Dir gehört. Tiere besitzen nichts. Anschließend wechselt das Szenario wieder auf die größere Ebene, und Du kannst das Spiel fortsetzen.

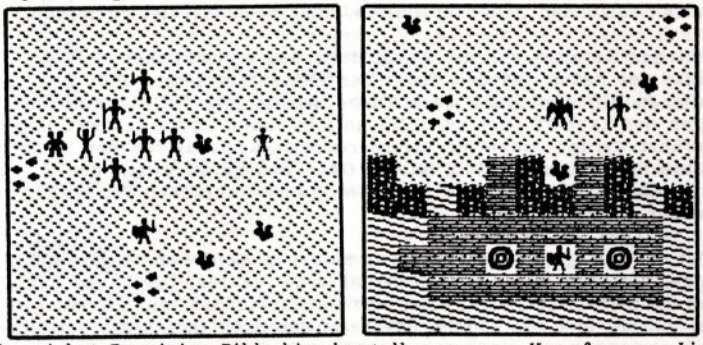
Laß Dich während eines Kampfes nicht von Deinen Gegnern umzingeln. Du kannst schließlich nur horizontal und vertikal zuschlagen, Deine Gegner aber auch diagonal. Selbst die an sich schwachen Goblins können so, wenn sie Dich umstellt haben, zusammen großen Schaden anrichten. Bewegen können sich Deine Gegner - im Gegensatz zur Außenwelt - nur in die vier Himmelsrichtungen, so wie Du auch.

Bedenke, daß Du immer nur einen Gegner auf einmal angreifen kannst, während die Hiebe aller Gegner gleichzeitig auf Dich niedergehen. Nutze die naturgegebene Deckung aus, um Dich zu verschanzen; paß aber auf, daß Du Dir nicht den Fluchtweg abschneidest.

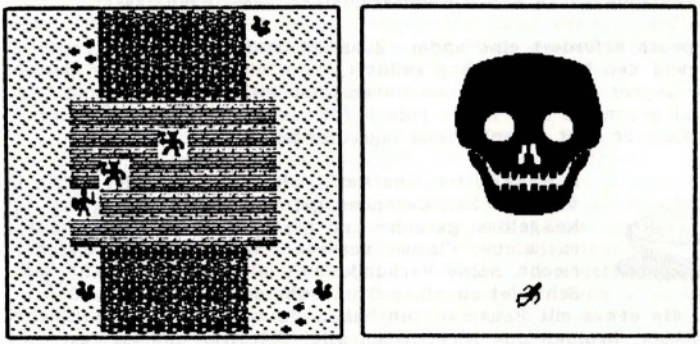
Es wird Situationen geben, in denen man angesichts vieler starker Gegner und nur wenig eigener Lebensenergie besser die Flucht ergreift. Willst Du fliehen, so genügt es, aus der Kampfzone hinauszulaufen.

Du bist dann Deinen Feinden entkommen. Die Schande einer feigen Flucht bleibt aber nicht ungestraft. Sämtliche Punkte der noch vorhandenen Gegner werden von Deiner Erfahrung abgezogen. Gold gibt es in diesem Fall natürlich auch nicht.

Gelingt die Flucht nicht mehr rechtzeitig, oder bist Du leichtsinnig genug, Dich mit zu wenig Lebensenergie einem starken Gegner zu stellen, so kannst Du natürlich auch getötet werden. Mit dem Ende Deines Lebens endet auch das Spiel, das Du dann aber vom zuletzt abgespeicherten Spielstand aus wiederaufnehmen kannst. Wir wollen jedoch hoffen, daß Du Deinem Tod durch eine kluge Kampftaktik, einen scharfen Verstand und eine ebenso scharfe Klinge auch in gefährlichen Kämpfen entgehen kannst.



Hier siehst Du einige Bildschirmdarstellungen von Kampfszenen. Links oben wird der Spieler auf einer Graslandschaft von Räubern, einem Zweihaupt, einem Zauberer, einem Schrat und einem Zombie attackiert. Rechts oben wird Dein vor Anker liegendes Schiff von einem Balrog und einem Zauberer attackiert. Links unten überfallen Dich zwei Trolle auf einer Brücke. Der Spieler rechts unten hat sich im Kampf übernommen; das Todesdemo läuft...



8. Die Magie

8.1 Die magischen Künste

Wisse, oh Suchender der mystischen Weisheit, daß die Wege der Magie vielfältig und oft seltsam sind. Die meisten von uns verstehen nur die Dinge, die sie sehen und fühlen, aber manche sehen auch das Unsichtbare und fühlen das Materielose. Das Erkennnen und Nutzen höherer Kräfte wird Magie genannt. Für manche ist sie eine Kunst, für andere eine Wissenschaft. Viele Äonen der Weisheit und der Forschung sind in den folgenden Zeilen enthalten, aber noch ist viel zu lernen.

Magie ist das Resultat aus der Verbindung des menschlichen Geistes, der Kräfte der Natur und der Macht der Elementargeister. Ohne den menschlichen Willen und die menschliche Stimme, die die Elemente durch das Rufen der Zauberformel um Hilfe anfleht, kann keine Beschwörung durchgeführt werden. Ohne die erforderlichen Katalysatoren der Natur wird keine Beschwörung Erfolg haben. Ohne den guten Willen der Elemente, die die Naturgesetze für Deine Zwecke aufheben können, kann kein Zauber gelingen.

Magie ist dreifaltig, ein Gleichgewicht zwischen Menschen, Natur und Elementen. Laß uns hier alle drei Aspekte betrachten, beginnend mit den zum Zaubern notwendigen, natürlichen Substanzen, die Ingredienzen genannt werden und den Worten des Beschwörenden ihre Kraft verleihen.

8.2 Die Ingredienzen

Die Grundlage von Zaubersprüchen ist das Mischen der richtigen Ingredienzen. Dies sind natürliche Substanzen, die richtig zusammengestellt, wie Katalysatoren die Kraft der Beschwörung verstärken und bis zu den Elementargeistern vordringen lassen.

Jeder Spruch erfordert eine andere Zusammenstellung. Diese Rezepte werden von den Magiern streng gehütet, denn oft bedeutet ein Zauber, den der Gegner nicht kennt, den Unterschied zwischen Leben und Tod. Manchmal geben sie ihre Kunst jedoch für viel Gold an ihre Schüler weiter. Es gibt acht verschiedene Ingredienzen:

SCHWEFEL ist eine natürliche Substanz, die häufig in vulkanischen Gegenden gefunden wird. Es ist ein hellgelbes, geruch- und geschmackloses Pulver, das mit blauer Flamme verbrennt und dabei sehr stechend riecht. Seine Verbundenheit mit dem Feuer läßt den Schwefel zu einer Grundsubstanz bei allen Sprüchen werden, die etwas mit Feuer zu tun haben. Er war immer ein Hilfsmittel der Zauberer, Druiden und Alchimisten aller Zeitalter und ist fast überall zu bekommen.

KNOBLAUCH ist bestimmt das bekannteste Geschenk der Natur an die Menschen, das magische Eigenschaften besitzt. Er wird fast überall angebaut und wird sogar weniger zu magischen als vielmehr zu kulinarischen Zwecken verwendet. Seine aromatische Natur und seine Heilkraft machen den Knoblauch zu einem mächtigen Reagenz in Zauberformeln. Er dient unter anderem zur Behandlung von Wunden und Krankheiten, hilft aber auch gegen untote Kreaturen.

GINSENG wird seit langem gepriesen für seine stärkenden und medizinischen Eigenschaften. Die Wurzel der Ginsengpflanze ist besonders bemerkenswert für ihre gegabelte Form und ihre rosa Farbe. Lange schon bereitet man Tee aus ihr um Kranken Kraft zu geben. Für magische Zwecke eignet sich nur der besonders starke, schwarze Ginseng, der nur in den Bergen gefunden wird, aber fast überall zu kaufen ist.

ZIRBELKRAUT ist eine seltsame Graspflanze, die nur auf der Insel Madraskan vorkommt. Sie ist als Heilmittel begehrt, und man sagt ihr eine potenzsteigernde Wirkung nach. Sie ist indirekt ein Fleischfresser, denn die mit klebrigen Härchen bedeckten Spitzen ihrer langen Halme wirken wie Fliegenfänger. Bleibt ein Insekt an den süßlich duftenden, klebrigen Tröpfchen am Ende der Fanghaare haften, sondert die Pflanze, angeregt durch das Zappeln der Beute, so lange ein Sekret ab, bis das Tier so verklebt ist, daß es sich nicht mehr bewegen kann. Da die Pflanze nicht in der Lage ist, ihren Fang selbst zu verdauen, stößt sie, wenn die Bewegungen des Opfers aufgehört haben, die verklebten Härchen ab. Das Insekt fällt zu Boden, verwest und reichert die Erde dabei mit Nährstoffen an, die die Pflanze dann über ihre Wurzeln aufnimmt. So kann das Zirbelkraut auch in kargen Gebieten wachsen. Die Pflanzen sind meist mit vielen leeren Panzern toter Insekten umgeben. Wird die Pflanze angegriffen oder verletzt, rollen sich ihre Fanghalme korkenzieherförmig zusammen und schützen so den Wurzelstock. Für magische Zwecke werden nur die Blätter des knapp über dem Boden liegenden Blattkranzes gebraucht.

BLUTFLECHTE ist ein Fluch für die Bauern, aber ein Segen für die Zauberer. Es ist eine tiefrote, moosähnliche Flechte, die eine lebhafte Komponente bei Zaubersprüchen darstellt. Sammler der Blutflechte verbringen ihr Leben damit, das Wachstum dieser Pflanze zu beobachten, die sich allerdings überhaupt nicht wie eine Pflanze verhält. Die Blutflechte wächst nur bei großer Trockenheit, wenn alles um sie herum von der Dürre ausgelaugt ist. Sie kann ohne direkte Sonneneinstrahlung nicht überleben und verschwindet daher jede Nacht vom Antlitz der Erde, um erst dann wieder zurückzukehren, wenn die Sonne erbarmungslos auf das Land brennt.

Die Blutflechte ernährt sich vor allem von trockenen Gräser- und Getreidesamen; sie kann an einem einzigen Tag ein ganzes Kornfeld vernichten und ohne eine Spur zu hinterlassen mit Einbruch der Dämmerung verschwinden, nichts als leere Halme zurücklassend, die sich leicht in der nächtlichen Brise wiegen. In der Trockenzeit sitzen Kaufleute und Sammler oft tagelang bei den Feldern und warten auf das Erscheinen dieses seltsamen Parasiten.

TOTENBLUME ist der Name einer merkwürdigen Pflanze, die Böden zu bevorzugen scheint, die tote Körper enthalten. Man findet sie vor allem auf Schlachtfeldern und Friedhöfen. Ihrer pechschwarzen Blüte, die sich nur bei Mondlicht öffnet, und die scheinbar nur vom Totenkopf-Nachtfalter (gibt es wirklich; Anm. d. Verfassers) bestäubt wird, verdankt sie ihren volkstümlichen Namen "Trauerrose", obgleich sie keine echte Rose ist. Magier verwenden nur ihre bei Vollmond geschnittenen Blüten. Die Kraft dieser Pflanze ist noch weitgehend unerforscht, aber ihre Wirkungsweise hat meist irgendwie eine Beziehung zum Tod.

GIFT DER NACHT ist ein Pilz, der im Volksmund auch Eiterpest, Satanspilz oder Giftbeule genannt wird. Er kann nur nachts in den tiefsten, unzugänglichsten Wäldern gefunden werden und ist so extrem giftig, daß schon eine leichte Berührung mit der bloßen Hand am frischen Pilz den Tod bedeutet. Selbst getrocknet, kann man ihn nicht unbeschadet berühren, und der schreckliche, langsame Tod, den er auch in dieser Form hervorrufen kann, war der Anlaß für den König, diese magische Zutat, die vor allem für gefährliche, unheilbringende schwarze Magie benutzt wird, zu ächten und ihren Gebrauch zu verbieten. Heute darf er in keiner Stadt des Königreiches mehr verkauft werden. Der Besitz allein ist bereits strafbar. Man munkelt aber, daß er ab und zu noch illegal zu haben ist, denn für die mächtigsten und gefährlichsten Beschwörungen der schwarzen Magie ist er unverzichtbar.

ALRAUNEWURZEL ist die Wurzel der giftigen Alraunepflanze. Sie ist besonders bemerkenswert wegen ihres menschenähnlichen Aussehens und ihrer fleischfarbenen Schale. Es wird erzählt, daß die Schnittfläche beim Abtrennen blutrot werde und ein leiser Schrei zu hören sei. Die Wurzel ist bekannt für ihre betäubende und heilende Wirkung - wenn sie in kleinen Mengen angewendet wird. Sie ist die mächtigste aller bekannten magischen Ingredienzen. Man findet sie nur in giftigen Sümpfen, wo sie tief in der Erde steckt. Die starke Nachfrage hat die Alraune allerdings fast ausgerottet. Sie wird nirgendwo mehr in Geschäften verkauft, höchstens einmal privat und dann zu Wucherpreisen, falls sie doch noch jemand gefunden hat. Viele suchen ihr ganzes Leben lang in den gefährlichen Sümpfen nach ihr, ohne jedoch in den Besitz eines winzigen Stückes davon zu gelangen. Es wird erzählt, daß manche Zauberer Stellen kennen, an denen sie wächst, dieses Geheimnis aber eisern hüten.

Dies sind die acht magischen Ingredienzen, die für die Zaubersprüche gebraucht werden. Einige sind gebrauchsfertig überall erhältlich, während andere selten und teuer sind oder lange gesucht werden müssen. Bewache Deinen Vorrat an Reagenzen sehr sorgfältig, denn ohne sie gibt es keine Magie. Benutze sie so weise, wie Du die Kräfte benutzt, die sie freisetzen.

8.3 Die Zaubersprüche

8.3.1 Wie ein Zauber funktioniert

Ein Zauber funktioniert im Grunde so, daß Du die richtigen Zutaten zusammenstellst und Deinen Geist auf das Ziel der Beschwörung konzentrierst, wobei Du Deine mentale Energie (eine entsprechende Anzahl Astralpunkte) verbrauchst. Während Du die Ingredienzen miteinander reagieren läßt, rufst Du die Zauberformel. Die freigesetzten Kräfte werden durch die magischen Worte gebunden und damit die Elementargeister beschworen. Für verschiedene Zauber sind auch verschiedene Elemente zuständig. Sollten Dir die höheren Mächte (die guten oder die bösen) gnädig gestimmt sein, was von Deinem Charisma abhängt, werden sie Deine Beschwörung erhören, die Naturgesetze teilweise aufheben und die beabsichtigte Wirkung des Zaubers eintreten lassen.
Gelingt die Beschwörung nicht, sind Zutaten und Astralenergie verloren. Nicht ärgern - wieder versuchen. Das Gelingen eines Zaubers wird eine Entschädigung für Deine Mühen und Kosten sein. Wenn Du spürst, wie die kosmische Macht Dich durchdringt und Dein Wille die Naturgesetze bricht, wirst Dü wissen, was gemeint ist.

(So kompliziert sich das anhört, für Dich als Spieler ist es sehr einfach. Du lernst einen Zauberspruch bei den Magiern beider Zirkel. Ob Du ihn begreifen kannst, hängt von Deiner Klugheit ab. Gegen eine gewisse Summe in Gold verrät man Dir das Rezept. Willst Du zaubern, mußt Du nur die notwendigen Zutaten besitzen und genügend Astralenergie haben. Das Mischen der Reagenzen, das Rufen der Zauberformel und die komplette Beschwörung übernimmt der Computer für Dich. Sind alle Voraussetzungen gegeben, entscheidet eine Charismaprobe, ob der Zauber gelingt. Du brauchst die Sprüche also nicht wirklich zu lernen. Auch das aufwendige Mischen der Zutaten möchten wir Dir ersparen.)

Mit der Macht der Zauber steigt auch der Anspruch an die Klugheit dessen, der sie zu erlernen sucht. Sei deshalb nicht beleidigt, wenn Dir ein Magier mitteilt, Du seiest nicht klug genug, das Beschwörungsritual zu begreifen. Magie ist halt kompliziert. Versuche Deinen Klugheitswert zu steigern und kehre danach noch einmal zurück.

Es gibt zwei Wege der magischen Künste. Ein weißer Magier hilft, schützt, heilt und zerstört das Böse. Wer aber die Kraft nur zu seinem Vorteil nutzt und anderen damit schadet, betritt den unheilvollen Pfad der schwarzen Magie. Für beide Wege gibt es je einen Zirkel von Zauberern, die diese Künste pflegen.

Wir besuchten beide magischen Sekten, und man gab uns dort bereitwillig Auskunft über die gängisten Zauber. Es gibt sechzehn verschiedene Zaubersprüche, jeweils acht der beiden magischen Künste, die Du erlernen kannst. Wir haben die entsprechenden Lehrmeister aufgesucht und können Dich so schon vorab von der Wirkung dieser Sprüche unterrichten. Allerdings verriet man uns nicht, welche Ingredienzen und magischen Worte im einzelnen erforderlich sind und wie diese Beschwörungen durchgeführt werden, da wir nicht in der Lage waren, den hohen Goldpreis für diese Geheimnisse zu bezahlen.

8.3.2 Weiße Magie

MAGISCHES LICHT ist ein relativ einfacher Zauber, oftmals der erste, den der Anfänger der magischen Künste zu beherrschen erlernt. Du wirfst die Zutaten einfach in die Luft und läßt durch Rufen der Zauberformel eine Kugel aus magischem Licht entstehen, die vor Dir herschwebt und ebenso hell leuchtet wie eine Fackel. Aber dieses Licht hat Vorteile. Es ist weder heiß noch flackert es. Es qualmt auch nicht, also brauchst Du nicht halb blind vom Rauch mit tränenden Augen zu kämpfen. Außerdem behälst Du beide Hände frei. Dafür läßt es sich nicht wie eine Fackel als Waffe benutzen, und es brennt auch nur so lange wie eine Fackel. Die Beschwörung läßt sich nur dort durchführen, wo es sehr dunkel ist. Andernfalls hat sie gar keinen Sinn.

ENTGIFTUNG wirkt glücklicherweise gegen alle Gifte, die es gibt. In der Dunklen Dimension gibt es viele Arten von Giften, und ebenso vielfältig sind die Möglichkeiten, sich Vergiftungen zuzuziehen. Man reibt sich die Zutaten einfach auf die Haut und spricht die Zauberformel. Gelingt es, leuchtet die Haut kurz auf, und machtvolle Magie bannt alle Stoffe aus dem Körper, die nicht hineingehören und reinigt damit das Blut.

SCHUTZSCHILD hilft Dir im Kampf. Es mag Momente im Gefecht geben, wo zahlreiche, kräftige Treffer auf Dich niedergehen und vehement an Deiner Lebensenergie zehren. Selbst die beste Rüstung kann größere Verletzungen dann nicht auf Dauer verhindern. Wirfst Du aber die Ingredienzen mit den magischen Worten über Dich, so wird sich, falls der Zauber gelingt, der Schutz, den Dir Deine Rüstung bietet, für zwölf Kampfzüge verdoppeln. Solange der Zauber wirkt, leuchtet in der Statuszeile ein "S" auf. Die Beschwörung kann allerdings nicht durchgeführt werden, solange der Lichtschild aktiv ist.

WUNDERHEILUNG ist einer der Grundsteine weißer Magie. Ist Deine Lebensenergie durch Verwundung sehr schwach geworden und kein Heiler erreichbar, Dein Vorrat an Astralenergie aber noch recht beachtlich, so kannst Du Astral- in Lebensenergie umwandeln. Reibe die Reagenzen vorsichtig auf Deine Wunden, sprich die magischen Worte und gib die Anzahl der umzuwandelnden Punkte ein. Gelingt der Zauber, kannst Du beobachten, wie sich Deine Wunden schließen.

BANNBRECHER ist nützlich, denn manche Zauberer oder Dämonen können magische Barrieren errichten, die niemand zu durchdringen vermag. Wirfst Du aber die Reagenzen mit den magischen Worten in das Energiefeld, so wird es sich, sollten Dir die höheren Mächte gnädig gestimmt sein, langsam auflösen und Dir den Weg freigeben. Die Beschwörung hat nur einen Sinn, wenn auch ein Energiefeld in der Nähe ist.

LICHTSCHILD hilft gegen die unheilvolle Magie von Zauberern, Dämonen, Balrogs und Einhörnern. Diese sind nämlich in der Lage, Dich mit einem Zauberbann zu belegen und Dich so für mehrere Kampfzüge zu betäuben. Hat Dich der Zauber erst getroffen, kannst Du nichts mehr dagegen unternehmen. Aber Du kannst dem vorbeugen, indem Du die erforderlichen Zutaten über Dich wirfst und die magischen Worte rufst. Gelingt der Zauber, legt sich für zwölf Kampfzüge ein magischer Schutz über Dich, der all diese Schlafzauber abwehrt. Während dieser Zeit leuchtet in der Statuszeile ein "L" auf. Die Beschwörung kann allerdings nicht durchgeführt werden, solange der Schutzschild-Zauber aktiv ist.

GEWANDTHEIT hilft, wenn es notwendig ist, schneller zu sein, als Deine Gegner. Wirf die Ingredienzen über Dich und sprich die Zauberformel. Gelingt der Zauber, so verdoppelt sich Dein Zeitablauf. Du kannst zwei Kampfzüge in der Zeit durchführen, die Deine Gegner für einen einzigen benötigen. Dieser Zustand währt zwölf Gegner-Kampfzüge lang an, und während dieser Zeit leuchtet in der Satuszeile ein "G" auf. Da Dein Zeitablauf verdoppelt wird, wirken alle übrigen Zauber nur noch für sechs Gegner-Kampfzüge.

TOTENBANN ist der mächtigste weissmagische Zauber. Untote sind, in all ihren Erscheinungsformen, gefährliche Gegner. Aber sie haben einen fürchterlichen Feind: die Sonne. Gerät ein Untoter in direktes Sonnenlicht, verbrennt er. Leider ist die Sonne dieser Welt durch eine dicke Wolkendecke verhüllt. Wirfst Du aber die nötigen Zutaten in die Luft und rufst die Zauberformel, so wird, wenn die Beschwörung erolgreich ist, über Dir die Wolkendecke kurz aufreißen, und das Licht der Sonne wird alle Untoten und auch eventuell anwesende Steintrolle zerstören. Natürlich kann dieser Zauber nur unter freiem Himmel durchgeführt werden, in Höhlen kann kein Sonnenlicht eindringen.

8.3.3 Schwarze Magie

DONNERKEIL ist ein leicht zu erlernender Zauber, mit dem meist der Anfänger der schwarzen Künste beginnt. Er erzeugt viel Licht und Lärm, ist also bestens geeignet, Zuschauer zu beeindrucken. Er läßt sich aber auch als Kampfzauber einsetzen, obgleich er allerdings von relativ geringer Wirkung ist. Dennoch ist er stärker als der Durchschnittshieb selbst einer magischen Waffe. Schleudert man die Zutaten unter Rufen der Zauberformel einem Gegner entgegen, so entsteht, falls der Zauber gelingt, ein blau leuchtendes, magisches Geschoß aus reiner Energie, das den Gegner wie ein Hieb mit dreizehn Trefferpunkten trifft. Deine magischen Geschosse treffen immer, und der Gegner kann sie nicht parieren, aber seine Rüstung schützt ihn teilweise.

GIFT UND GALLE ist ein Zauber, dessen Anwendung vom König verboten worden ist, da seine Wirkung zu grausam ist. Selbst seine Zutaten seien teilweise illegal, berichtete ein Magier, wollte sich aber nicht näher dazu äußern. Man müsse sie mit den magischen Worten gegen einen Gegner werfen. Gelänge der Zauber, so würde der Getroffene um zwei Faktoren vergiftet werden und einen langsamen, qualvollen Tod erleiden.

FEUERBALL ist einer der vielen guten Kampfzauber über die ein Magier verfügen muß. Ein Feuerball ist ebenfalls ein magisches Geschoß. Seine Beschwörung ist komplizierter als die eines Donnerkeils, aber auch machtvoller. Er fügt dem von ihm Getroffenen einundzwanzig Trefferpunkte zu. Mische die Reagenzen und schleudere sie mit den magischen Worten in die Richtung Deines Gegners. Sind Dir die bösen Mächte gnädig, so wird sich ein gewaltiger Feuerball bilden, der fauchend auf den Feind zurast und ihn verbrennt.

FLAMMENSPUR ist ebenfalls ein Kampfzauber, aber eher geeignet, mehrere Gegner auf einmal zu treffen, wenn sie hintereinander stehen. Wirfst Du die Zutaten mit dem Zauberspruch in eine bestimmte Richtung, beginnt mit etwas Glück vor Deinen Füßen eine Flammenspur, die in die gewählte Richtung rast. Das magische Feuer läßt sich von keinem Hindernis aufhalten und brennt auch auf dem Wasser. Wer da hineingerät, bekommt es mit der Wucht eines Donnerkeils zu spüren. Die Wirkung ist zwar schwächer als ein Feuerball und die Beschwörung teurer, aber ab drei Getroffenen lohnt es sich bereits. Außerdem trifft man damit auch verdeckte Gegner.

FURCHTFLUCH kann helfen, wenn Du von Tieren attackiert wirst. Diese Angriffe sind lästig, denn sie bringen nichts ein, und es ist nicht gut, Tiere zu töten. Dieser mächtige Illusionszauber wirkt jedoch auf den Fluchtinstinkt von höher entwickelten Tieren. Mische vorsichtig die Ingredienzen, rufe die Zauberformel und wirf die Mischung in die Luft. In den Herzen der höheren Tiere wird das scheinbare Gefühl einer Naturkatastrophe hervorgerufen, was eine panische Flucht auslöst. Hüte Dich, ein solches fliehendes Tier noch anzugreifen. In seiner Panik würde es bei einem Treffer einen Herzschlag bekommen. Leider wirkt dieser Zauber nicht gegen Monster oder niedere Tiere, wie Schlangen, Spinnen, Fledermäuse, Ratten oder Kraken.

ZEIT GEFRIEREN ist erforderlich, um nur allein agieren zu können. Man müsste sonst jeden Gegner einzeln paralysieren, was zwar einfacher sein mag, aber zu lange dauert. Wirf die Zutaten mit den magischen Worten in die Luft. Wenn es gelingt, bleibt die Zeit stehen, und für zwölf Kampfzüge kannst nur Du handeln.

TODESBLITZ ist der wirkungsvollste aller Kampfzauber. Er ist ungeheuer nützlich, wenn ein sehr mächtiger Gegner in Deine unmittelbare Nähe gelangt ist. Wirf ihm die sorgfältig gemischten Ingredienzen direkt vor die Füße und rufe dabei die Zauberformel. Sind Dir die dunklen Mächte gesonnen, wird ein Blitzstrahl an dieser Stelle in den Boden einschlagen und mit sechsunddreißig Trefferpunkten den dort stehenden Gegner verbrennen. Diese Gewalt können nur gesunde Drachen und Riesen knapp überleben.

MAGISCHE BOMBE ist ein fürchterlicher Zauber, dessen Anwendung nicht nur vom König verboten wurde, sondern auch sehr gefährlich ist. Viele sind schon bei der Beschwörung ums Leben gekommen. Manche schwarzen Magier benutzen diesen Spruch trotzdem, wenn sie von sehr vielen starken Gegnern umgeben sind. Sie werfen dann die Zutaten in die Luft und rufen mit unheilvollen Zauberformeln die Mächte der Finsternis an. Wenn die Beschwörung Erfolg hat, wird eine furchtbare magische Explosion ausgelöst, die alle Anwesenden zwanzig Punkte direkt von ihrer Lebensenergie kostet, was für viele Monster bereits tödlich ist. Aber auch der Beschwörende wird von der Wucht der Detonation nicht verschont und zwanzig Schadenspunkte hinnehmen müssen, wenn er sich dieser schrecklichen Zauberwaffe bedient. Du solltest diese kräftezehrende Beschwörung also höchstens in absoluten Ausnahmefällen verwenden.

9. Die Bedienung

9.1 Allgemeine Bedienungshinweise

Die Bedienung des Programms erfolgt ausschließlich über die Tastatur des Computers. Es gibt zwar sehr viele Funktionen, und viele Tasten sind mehrfach belegt, aber die Bedienung ist im Grunde sehr leicht zu erlernen. Die meisten Befehle werden nämlich über den entsprechenden Anfangsbuchstaben des Befehls aufgerufen.

Zu erwähnen wäre vielleicht noch, daß das Programm nach jedem Deiner Züge seine Figuren bewegt. Auch wenn Du zu lange wartest oder einen Bedienungsfehler machst, agieren die anderen.

Da Du in der Außenwelt, in Städten und Labyrinthen teilweise verschiedene Dinge tun kannst, gelten dort zum Teil auch andere Befehle, die jedoch manchmal über die gleichen Tasten aufgerufen werden, die auch anderswo für ganz andere Aktionen belegt sind. Wir unterscheiden daher in der folgenden Befehlsbeschreibung nach dem Ort, an dem der Befehl gegeben wird. Wird irgendwo eine Taste, die anderswo vielleicht eine Funktion hat, nicht benutzt, so wird sie dort auch nicht aufgeführt.

9.2 Befehle in der Außenwelt

9.2.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Bewegen, sowie auch als nachfolgende Richtungseingabe für Katapultschüsse dienen. Alle Tasten sind mit einer Wiederholungsfunktion ausgestattet; Du kannst die Taste so zum Laufen gedrückt halten.

(Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

(Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

(Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

(Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

9.2.2 Sonstige Befehle (alphabetisch)

Zum Be- und Absteigen von Reittieren und an- und von Bord gehen von Schiffen. Außerdem wird der Befehl zum Betreten von Städten, Gebäuden etc. benutzt, wobei es allerdings manchmal erforderlich ist, den Befehl zu wiederholen.

Nur wenn Du auf einem Pferd oder Einhorn reitest: Läuft das Tier im Schritt, rufst Du mit dieser Taste "Hühaa!", worauf es in Galopp fällt, das heißt, es läuft einen oder zwei Schritte schneller als sonst. In Wäldern stehen die Bäume jedoch meist so dicht, daß Du auch im Galopp nur ein Feld weit vorankommst. Ein erneuter Druck auf diese Taste läßt das Tier durch den Ruf "Hooh!" wieder Schritt laufen.

Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine Taste gedrückt werden.

Von einem Schiff aus kannst Du mit diesem Befehl (gefolgt von der Richtungsangabe) das Katapult abfeuern. Ob Du das Ziel auch triffst, hängt von Deinem Geschicklichkeitswert ab.

Auf etwas Flugfähigem: "In die Lüfte" rufen. Während des Fluges werden nur Richtungsbefehle und nochmals die Taste "L" für das Rufen von "Landen" angenommen.

Position bestimmen, sofern man das richtige Instrument dafür besitzt.

Spielstand abspeichern (Das "S" ist leider anders belegt). Du mußt dazu eine formatierte Diskette einlegen und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Rüstung anlegen. Welche Rüstung es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

A) Kleidung
B) Waffenrock
C) Lederrüstung
D) Kettenhemd
E) Schuppenpanzer
F) Ritterrüstung
G) Mag. Rüstung

Suchen von verborgenen Gegenständen auf dem Feld, auf dem man steht. Gefundene Dinge werden automatisch genommen.

Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

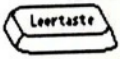
A) Hände	B) Messer
C) Dolch	D) Kurzschwert
E) Handbeil	F) Schwert
G) Morgenstern	H) Kampfstab
I) Bastardschwert	J) Streitaxt
K) Zweihänder	L) Schleuder
M) Kurzbogen	N) Blasrohr
O) Langbogen	P) Armbrust
Q) Magische Axt	R) Elbenbogen
S) Zauberschwinge	

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, dazubenutzt. Wählst Du die Zauberschwinge ("S"), mußt Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, erfolgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:	SCHWARZE MAGIE:
B) Entgiftung	(hier keiner)
D) Wunderheilung	

Dem Wunderheilungszauber ("D") folgt noch eine Zahleneingabe.



Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

(Pfeil nach links) - Pause; Spiel wird "eingefroren" bis wieder eine Taste gedrückt wird.

9.3 Befehle in der Kampf-Phase

9.3.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Laufen, als auch als nachfolgende Richtungseingabe für Attacken oder gerichtete Zaubersprüche dienen.

(Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

(Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

(Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

(Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

9.3.2 Sonstige Befehle (alphabetisch)

Mit der gerade benutzten Waffe eine Attacke durchführen; gefolgt von Richtungsangabe. Näheres siehe Kapitel "7. Der Kampf"

Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine Taste gedrückt werden.

Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

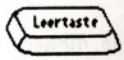
A) Hände	B) Messer
C) Dolch	D) Kurzschwert
E) Handbeil	F) Schwert
G) Morgenstern	H) Kampfstab
I) Bastardschwert	J) Streitaxt
K) Zweihänder	L) Schleuder
M) Kurzbogen	N) Blasrohr
O) Langbogen	P) Armbrust
Q) Magische Axt	R) Elbenbogen
S) Zauberschwinge	

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, dazubenutzt. Wählst Du die Zauberschwinge ("S"), mußt Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:	SCHWARZE MAGIE:
B) Entgiftung	I) Donnerkeil
C) Schutzschirm	J) Gift u. Galle
D) Wunderheilung	K) Feuerball
F) Lichtschild	L) Flammenspur
G) Gewandtheit	M) Furchtfluch
H) Totenbann	N) Zeit gefrieren
	O) Todesblitz
	P) Mag. Bombe

Bei Kampfzaubern folgt noch eine Richtungsangabe, dem Wunderheilungszauber ("D") noch eine Zahleneingabe.



Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

(Pfeil nach links) - Pause; Spiel wird "eingefroren" bis wieder eine Taste gedrückt wird.

9.4 Befehle in Städten und Gebäuden

9.4.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die sowohl zum Laufen, als auch als nachfolgende Richtungseingabe für das Ansprechen von Leuten dienen.

(Klammeraffe) - Bewegen der Spielfigur nach Norden (oben)

(Schrägstrich) - Bewegen der Spielfigur nach Süden (unten)

(Doppelpunkt) - Bewegen der Spielfigur nach Westen (links)

(Semikolon) - Bewegen der Spielfigur nach Osten (rechts)

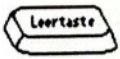
9.4.2 Sonstige Befehle (alphabetisch)

Benutzen von Ausrüstungsgegenständen (gefolgt von der Eingabe der ersten vier Buchstaben des Gegenstandes). Dies funktioniert allerdings nur in den Städten oder Gebäuden, wo es spielerisch einen Sinn hat, den Gegenstand zu benutzen.

Kommunizieren, also jemanden ansprechen (gefolgt von Richtungsangabe).

Suchen von verborgenen Gegenständen auf dem Feld, auf dem man steht. Allerdings wird nicht alles genommen, was Du findest.

Einen Zauberspruch sprechen. Meist ist innerhalb von Städten oder Gebäuden nur der Bannbrecher-Spruch sinnvoll, und es kann kein sonstiger Spruch angewendet werden. Auch der Bannbrecher funktioniert nur dort, wo er einen Sinn ergibt.



Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

9.5 Befehle in Labyrinthen

9.5.1 Richtungsbefehle

Es gibt vier ansteuerbare Richtungen, die hier nur zum Bewegen dienen. Bei allen anderen gerichteten Befehlen richtet sich die Wirkung wegen der Dreidimensionalität der Labyrinthe nach vorn.

(Klammeraffe) - einen Schritt vorwärts gehen.

(Schrägstrich) - sich umdrehen (180 Grad). Während eines Kampfes dient diese Taste zur Flucht. Ferner werden betretene Räume mit ihrer Hilfe wieder verlassen.

(Doppelpunkt) - sich um 90 Grad nach links drehen.

(Semikolon) - sich um 90 Grad nach rechts drehen.

9.5.2 Sonstige Befehle (alphabetisch)

Mit der gerade benutzten Waffe eine Attacke in Blickrichtung durchführen (funktioniert nur, während Du angegriffen wirst).

Benutzen von Ausrüstungsgegenständen (gefolgt von der Eingabe der ersten vier Buchstaben des Gegenstandes).

Entzünden von Fackeln oder einer Lampe

Inventur der Ausrüstung. Es wird nacheinander die gesamte Ausrüstung im Statusfenster angezeigt. Zum Weiterblättern muß eine Taste gedrückt werden.

Klettern einer Leiter in ein anderes Stockwerk hinauf oder hinab.

Rüstung anlegen. Welche Rüstung es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

A) Kleidung B) Waffenrock
C) Lederrüstung D) Kettenhemd
E) Schuppenpanzer F) Ritterrüstung
G) Mag. Rüstung

Suchen von verborgenen Geheimtüren in der Wand, vor der Du gerade stehst.

Waffe bereithalten. Welche Waffe es sein soll, folgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

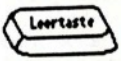
A) Hände	B) Messer
C) Dolch	D) Kurzschwert
E) Handbeil	F) Schwert
G) Morgenstern	H) Kampfstab
I) Bastardschwert	J) Streitaxt
K) Zweihänder	L) Schleuder
M) Kurzbogen	N) Blasrohr
O) Langbogen	P) Armbrust
Q) Magische Axt	R) Elbenbogen
S) Zauberschwinge	

Falls Du eine Einhandwaffe benutzt, wird automatisch der beste Schild, den Du besitzt, dazubenutzt. Wählst Du die Zauberschwinge ("S"), mußt Du auf die Frage nach der Schildbenutzung mit "J" (als Einhandwaffe) oder "N" (als Zweihandwaffe) antworten.

Einen Zauberspruch sprechen. Welcher Spruch es sein soll, erfolgt dann über die Eingabe folgender Kennbuchstaben:

WEISSE MAGIE:	SCHWARZE MAGIE:
A) Mag. Licht	I) Donnerkeil
B) Entgiftung	J) Gift u. Galle
C) Schutzschirm	K) Feuerball
D) Wunderheilung	N) Zeit gefrieren
F) Lichtschild	O) Todesblitz
G) Gewandtheit	

Beim Wunderheilungszauber ("D") folgt noch eine Zahleneingabe. Kampfzauber können hier nur in Gegenwart eines Angreifers ausgelöst werden.



Warten, d.h. einen Zug verstreichen lassen und Aktion der anderen Figuren abwarten.

9.6. Zahleneingaben

Die Engabe von Zahlen erfolgt meist in einem vorgegebenen (blauen) Feld. Ist dieses Feld länger als die gewünschte Zahl, müssen ihr entsprechend viele Nullen vorangestellt werden. Ist das Feld vollgeschrieben, reagiert der Computer darauf. Die Return-Taste muß nicht gedrückt werden.

9.7 Kommunikation

Mit Leuten sprechen kannst Du in allen Städten und den meisten Gebäuden, indem Du sie mit dem Kommunikationsbefehl ansprichst. Wenn Du nach einem bestimmten Begriff fragen möchtest, gibst Du die ersten vier Buchstaben dieses Begriffes ein, wobei eine Korrektur über die Delete-Taste möglich ist. Das Drücken der Return-Taste ist überflüssig. Umlaute müssen mit "e" (also KOENIG statt KÖNIG) eingegeben werden. Wenn der Gesprächspartner den Begriff kennt, wird er sich dazu äußern. Begriffe die jeder kennt sind:

"NAME" - Frage nach dem Namen der Person

"GESU" - Frage nach dem Gesundheitszustand der Person

"BERU" - Frage nach dem Beruf oder der Berufung

"WIED" - Auf Wiedersehen sagen; beenden des Gespräches. Ein Druck auf die Return-Taste ohne eine Eingabe erfüllt den gleichen Zweck.

Aus den Antworten ergeben sich dann meist schon die Begriffe für eine weitere Gesprächsführung. Wenn Du z.B. auf die Frage nach dem Beruf Deines Gegenübers die Antwort erhältst: "Ich jage Monster für den König.", solltest Du vielleicht mit "JAGE", "MONS" oder "KOEN" nachhaken.

Manchmal sind die Leute etwas muffig und brechen nach einer Frage das Gespräch von sich aus ab. Sei aber ruhig hartnäckig. Sprich sie erneut an und wiederhole Deine Frage.

Teilweise sind die Antworten zu lang, um auf den Bildschirm zu passen. Dann erscheint nur ein Teil der Antwort und darunter ein Cursor. Nach einem Tastendruck kannst Du weiterlesen.

Ab und zu werden Dir auch Fragen gestellt, die Du mit "J" oder "N" beantworten mußt. Überlege Dir Deine Antwort genau, denn von ihr kann Dein weiteres Schicksal abhängen.

(TIP: Frage mal den Geographen Theodorus, den Du im linken oberen Turm des Königsschlosses finden kannst, nach "KARTenmaterial".)

Wir wünschen Dir zu Deinem Abenteuer in der dunklen Dimension jedenfalls viele unterhaltsame Stunden.

GERMAN DESIGN GROUP